COMPLETE FILE

STREET FIGHTER II

ストリートファイターII

Qサウンドでとどろくリュウの雄叫び
イラストでよみがえるケンの勇姿

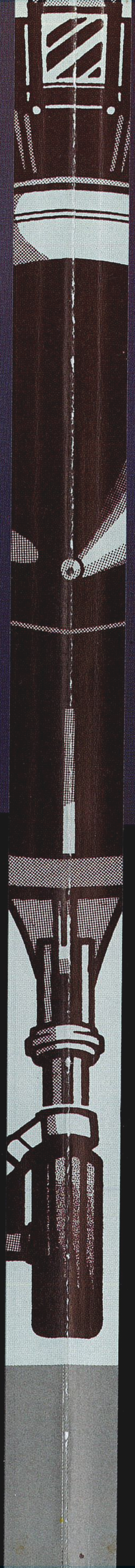
サウンド・イラスト・設定資料の
3段攻撃で迫る
究極のキャラクターアルバム

CAPCOM

■定価3900円（本体3786円）

COMPLETE FILE

CAPCOM



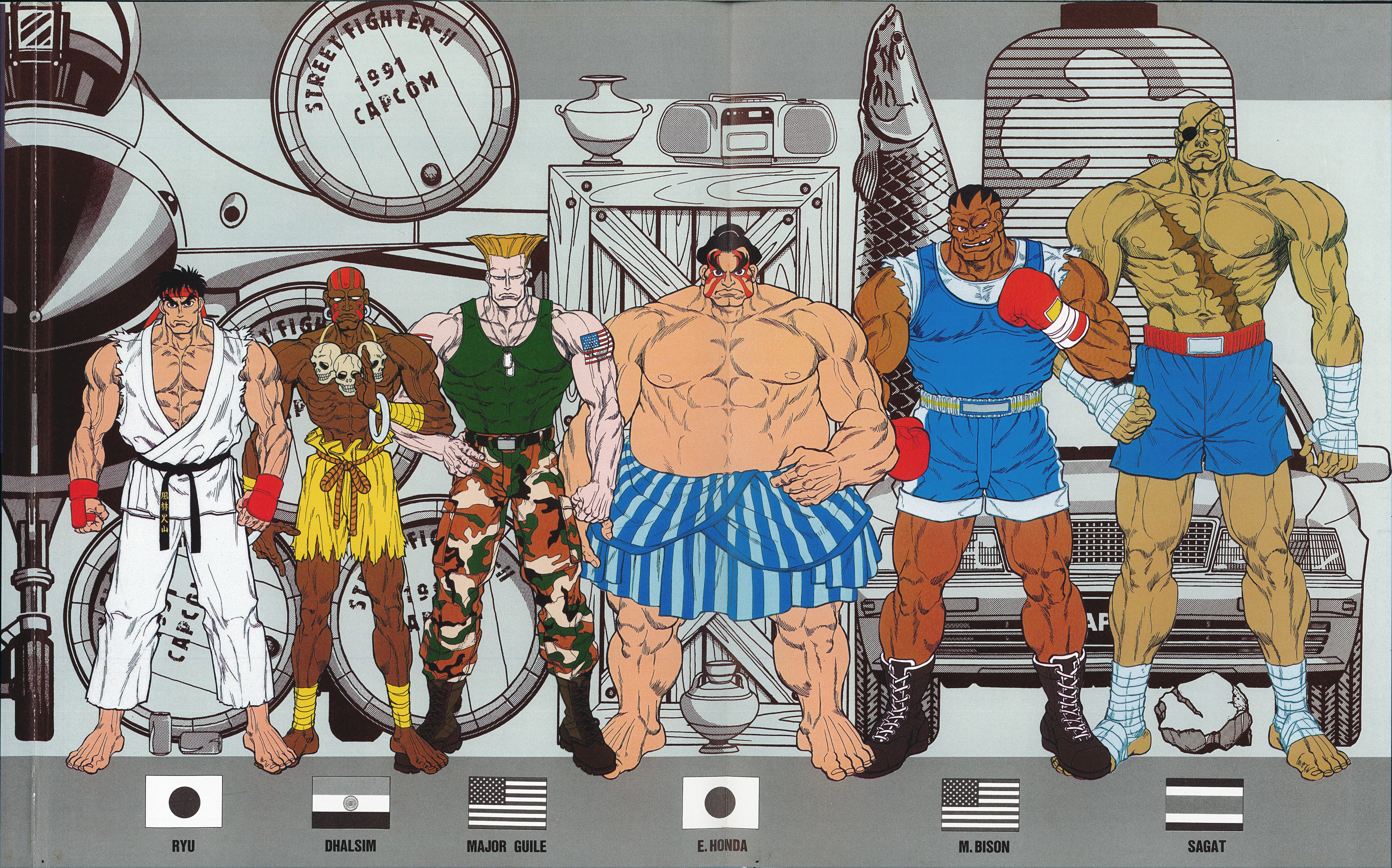
付属ＣＤ　収録曲

1. テーマ・オブ・ワールド・ウォーリアーズ THEME OF WORLD WARRIORS (タイトルデモ)
2. リュウ(サウンドプロフィール)
3. ケン(サウンドプロフィール)
4. ガイル(サウンドプロフィール)
5. パティオ・デ・ラ・ノーチェ PATIO DE LA NOCHE (バルログ)
6. ア・バイオレント・エモーション A VIOLENT EMOTION (ガイル)
7. ザンギエフ(サウンドプロフィール)
8. ダルシム(サウンドプロフィール)
9. ブランカ(サウンドプロフィール)
10. ファイト・イット・アウト FIGHT IT OUT (ケン)
11. E.本田(サウンドプロフィール)
12. 春麗(サウンドプロフィール)
13. ゴー・フライング・スルー・ジ・エアー GO FLYING THROUGH THE AIR (リュウ)
14. ソリッド・アンド・タフ SOLID AND TOUGH (ザンギエフ)
15. M.バイソン(サウンドプロフィール)
16. バルログ(サウンドプロフィール)
17. サガット(サウンドプロフィール)
18. ベガ(サウンドプロフィール)
19. リポーズ・オブ・ソルジャー REPOSE OF SOLDIER (エンディングテーマメドレー)
20. スペシャルリミックスメドレー・フロム・ストリートファイターII
SPECIAL REMIX MEDLEY FROM "STREET FIGHTER II"
21. レディ・トゥ・ファイト/ READY TO FIGHT/ (スタッフロール)

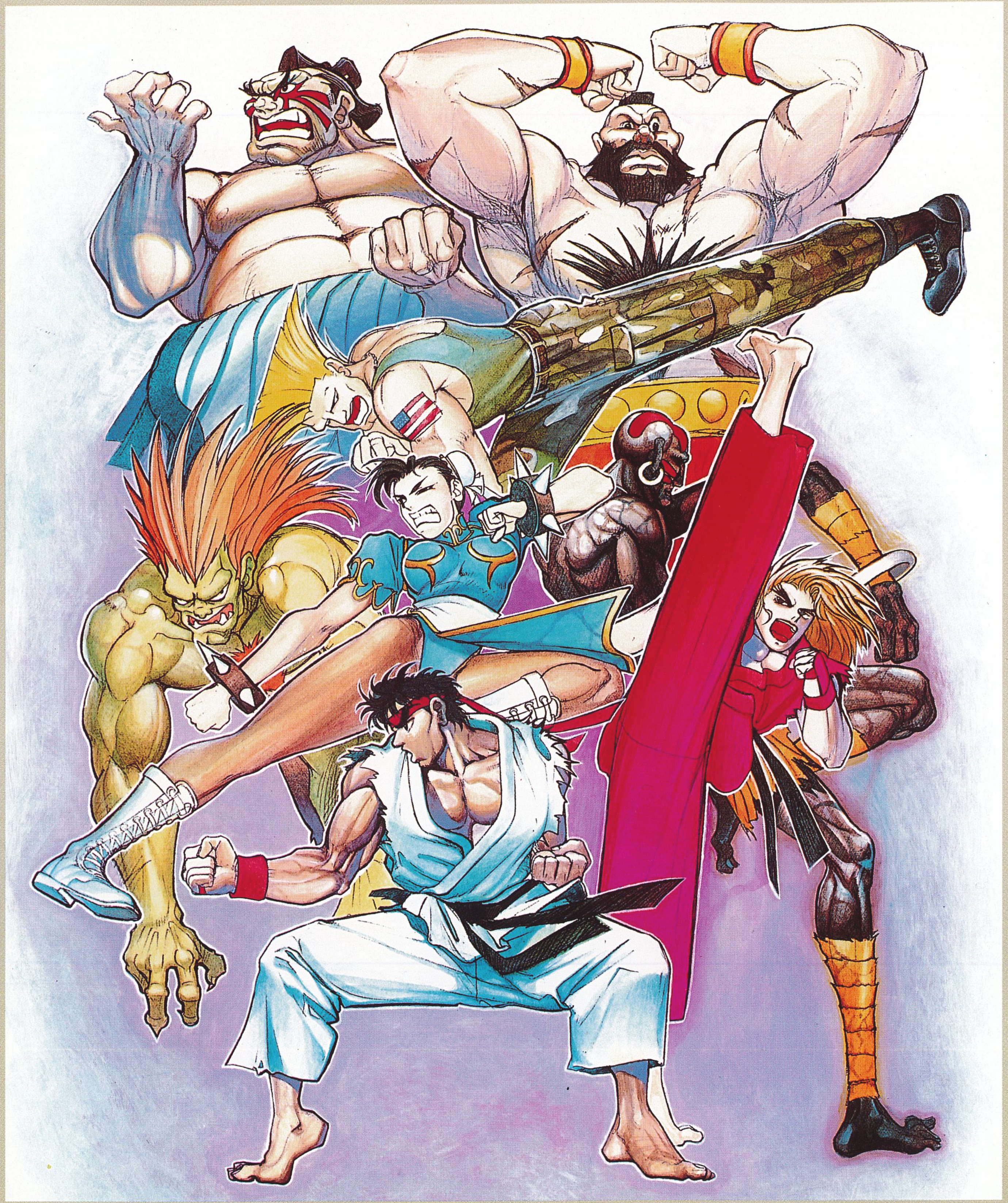
CONTENTS

キャラクターオールラインナップ……3
STREET FIGHTER II GALLERY……8
THE WORLD WARRIORS……14
MEMORIAL ALBUM……38
設定資料集……47
キャラクター編……48
ステージ編……60
ブループリント編……68
全登場人物関係図……72
元祖ストリートファイター……74
STREET FIGHTER II
サクセスストーリー……76
サウンドワールド・オブ・ストリートファイターズ……78

ZANGIEF
VEGA
BALROG
BLANKA
KEN
CHUN-LI


STREET FIGHTER-II
1991
CAPCOM
風林火山
RYU
DHALSIM
MAJOR GUILE
E. HONDA
M. BISON
SAGAT

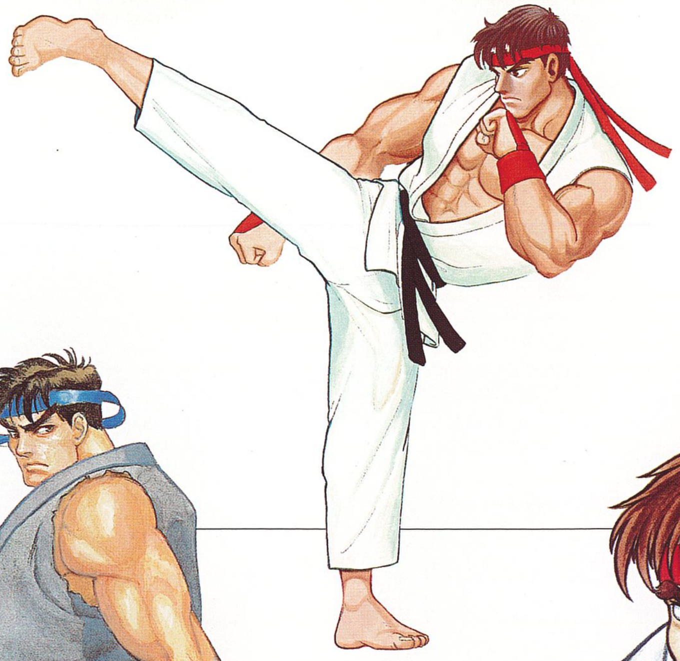
▲The World Warrior
◀路上(ストリート)にて

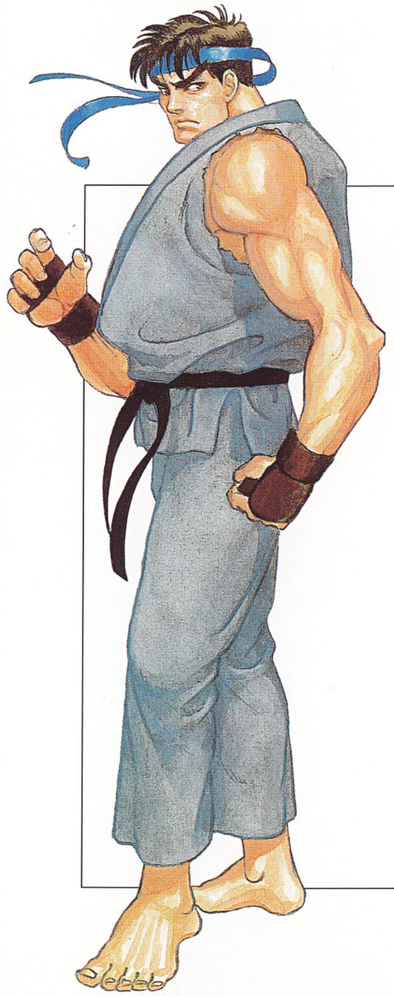


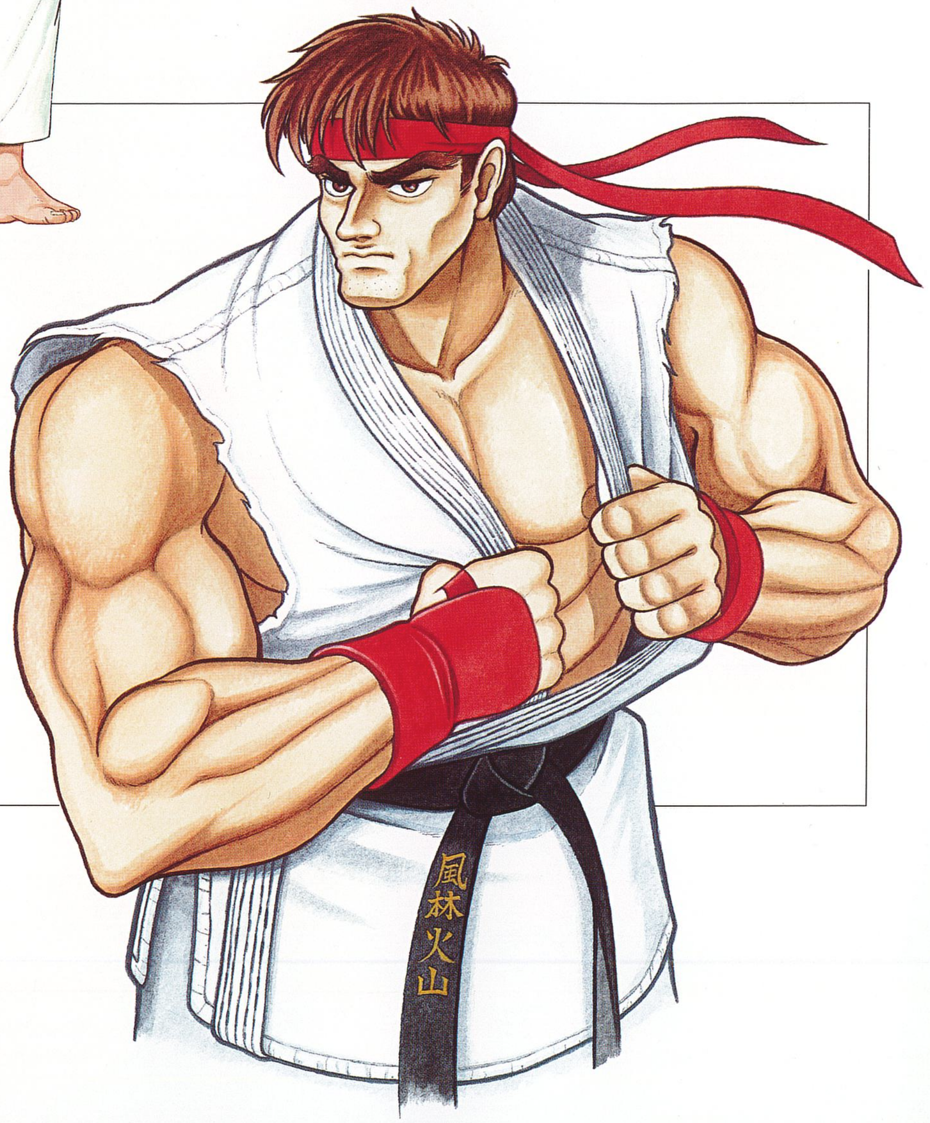
▶最後の一撃
▲Go Fight！

▲我らストリートファイターズ
（月刊ゲーメスト増刊のための描きおろし）
◀闘士の背中

おのれの信念のため、
彼は今日も闘う。
世界の頂点に立つまで、
宿敵との約束のため、
何より真の格闘家となるまで、
彼の生死を賭けた
旅は続くのだ。

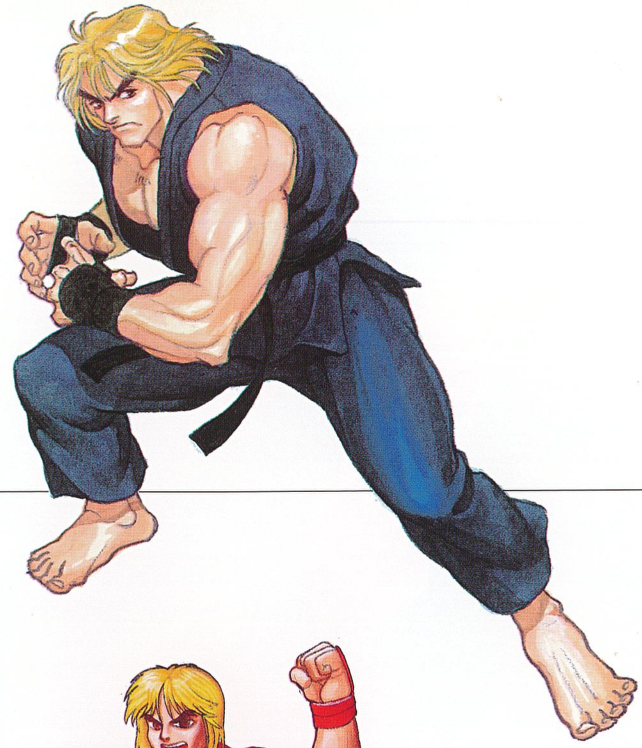




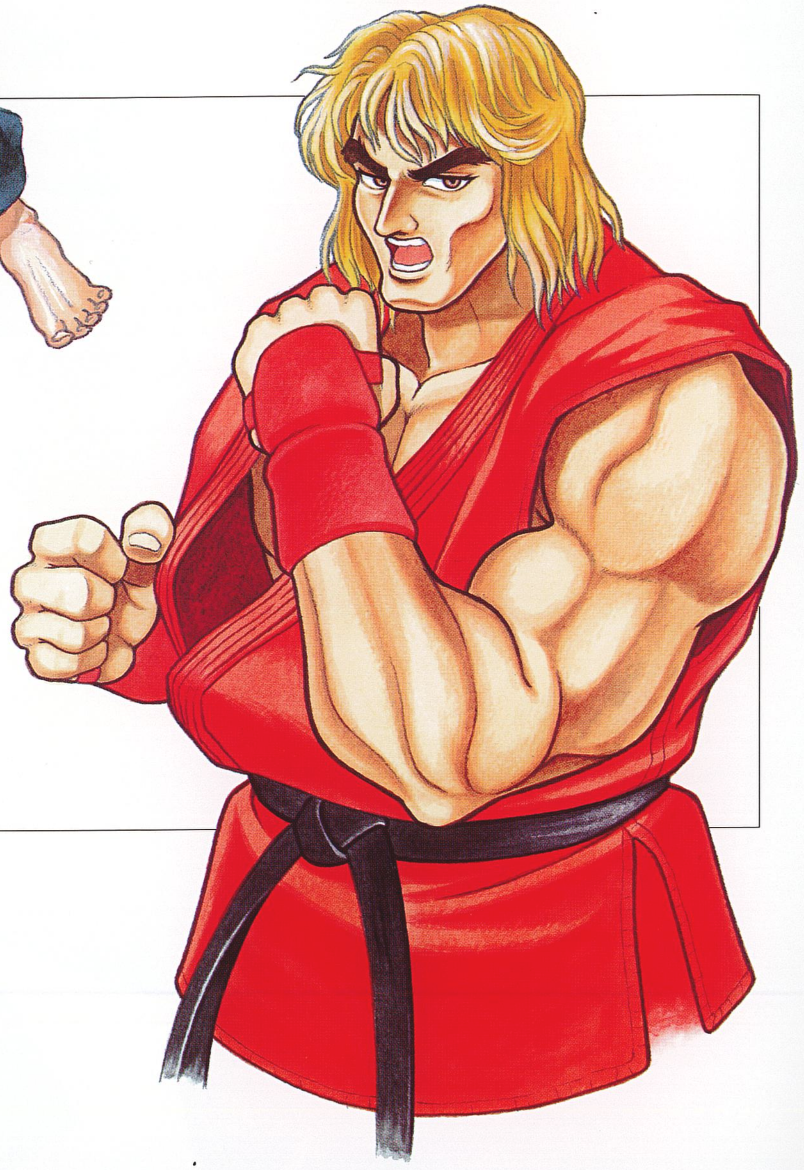


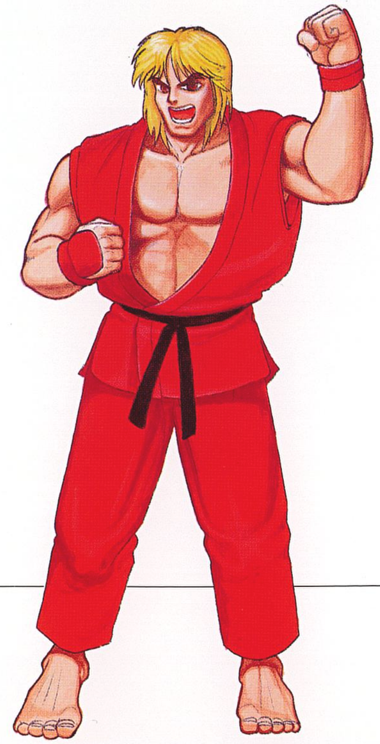
RYU

The World Warrior



雨あがりの午後、
ヤツはそこにいた。
真紅の道着を身にまとい、
金色に輝く髪が
南風(サザンウインド)になびいていた。
「やはりこの風体がいちばん似合っているようだな。
早くこい！オレの生涯の宿敵(とも)よ!!」
雲間から陽射しが差しこめる頃、
白い道着の男を乗せた船が
港に着いた。

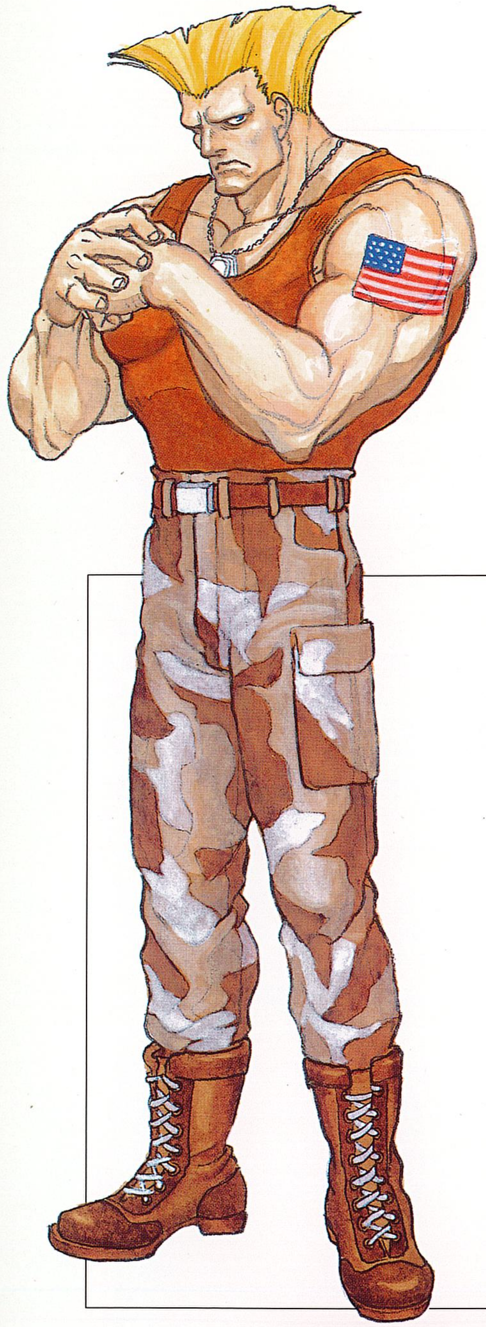




KEN

The World Warrior

「闘いは30秒以内で決着をつけろ、
そして、殺られる前に殺れ」
その金髪の教官の言葉に、
兵士たちの背筋はふるえた。
そう、彼にとって
闘いはすべて戦争なのだ。
友を失い、
家族を捨てたそのときから……



GUILE

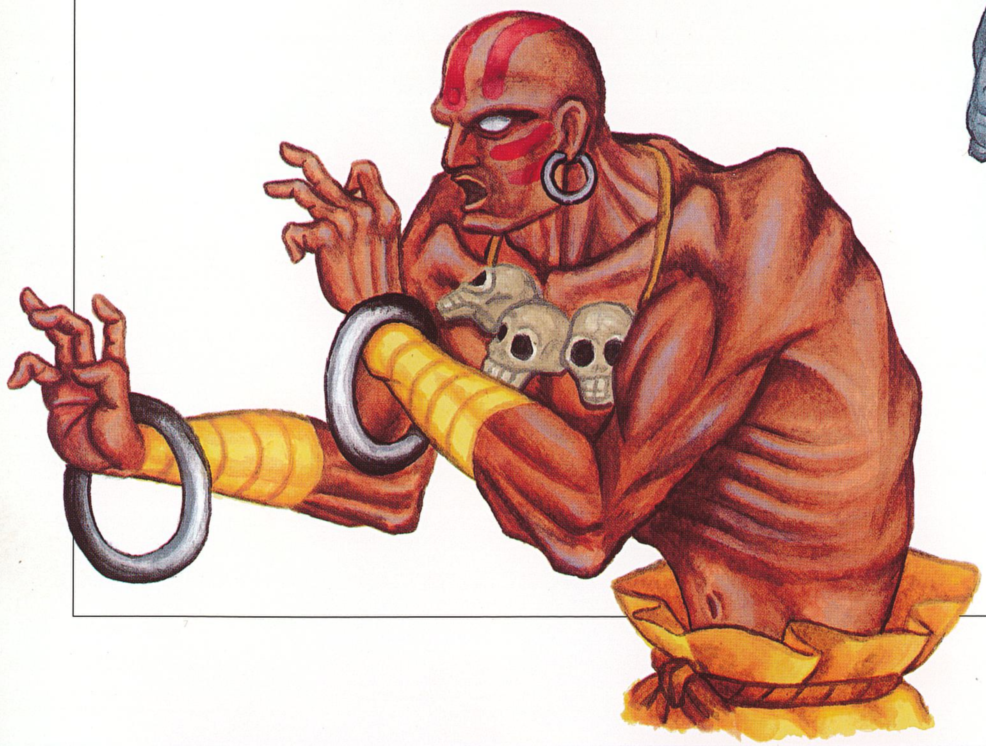
The World Warrior

シベリアの薄汚れた工場のすみに、
人類が持ちうることができる
限界量の筋肉を持つ男がいた。
そのありあまるパワーに、
対戦相手を殺してしまうのを
恐れた彼は、
思いきり技をかけたことが
なかったという。
だがその男を、
はじめて本気にさせたやつがいた。

ZANGIEF

The World Warrior

男の名はダルシム。
象たちの柔らかな眼差しと、
自在に動くしなやかな長い鼻が
彼を柔らかく包み込んでゆく。
もうすぐ挑戦者がやってくる。
それを彼らは知っているのだ。
「お前たちはどんな猛獣にも負け
ることがない。私とて同じだ。
さあ、下がっていろ。
奴がやってくる」
象たちの鼻が、彼をそっとなでた。



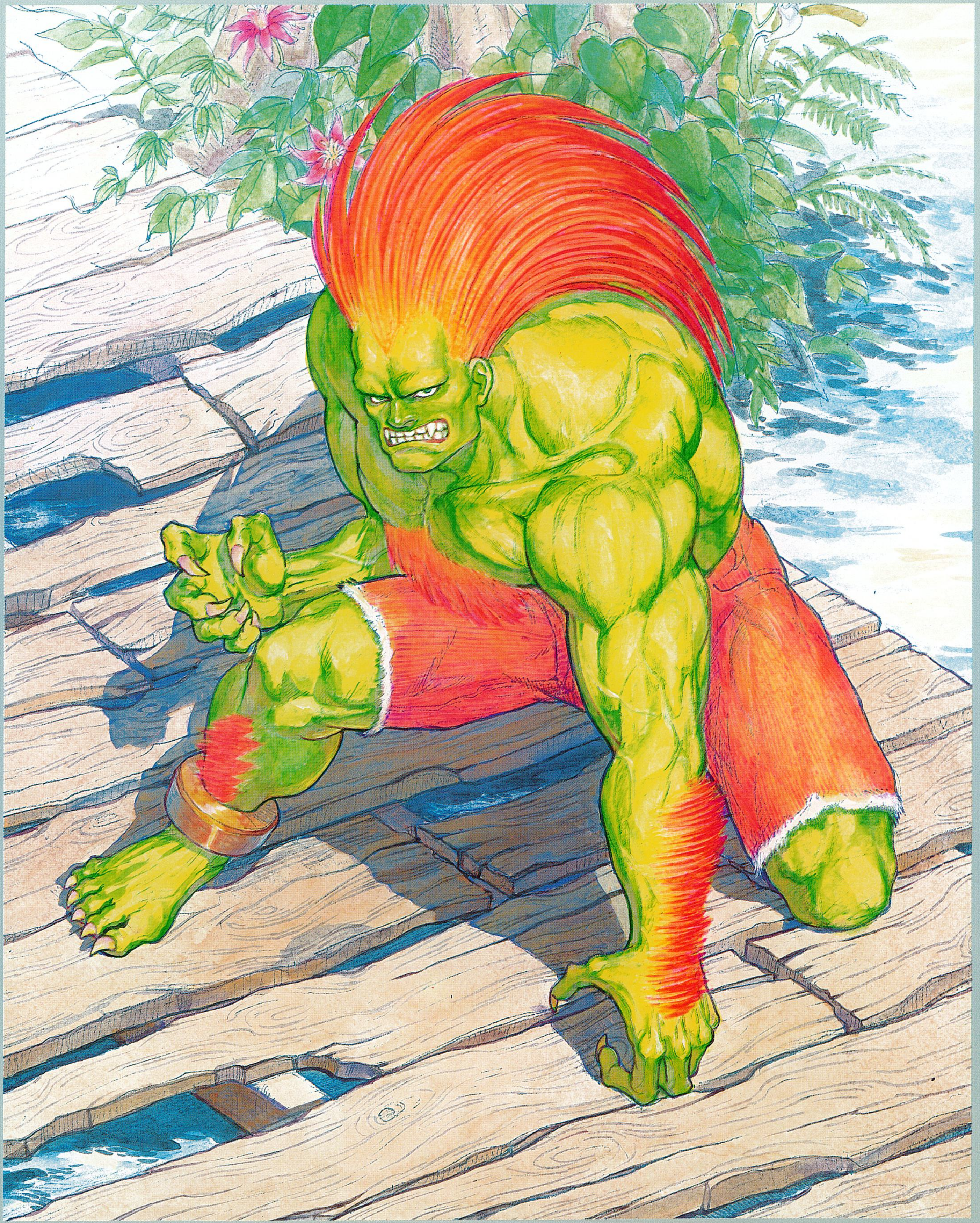
DHALSIM

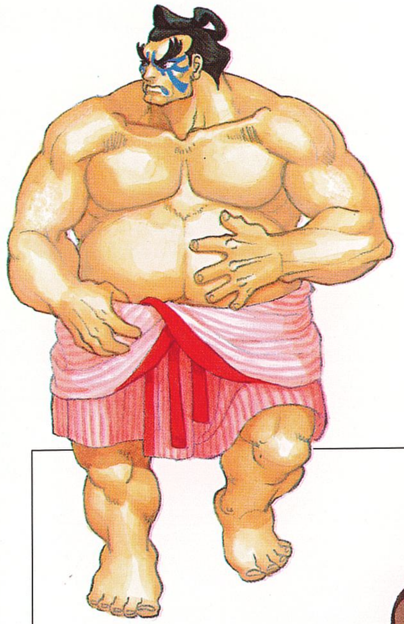
The World Warrior

失われたおのれの過去を賭けて、
俺は闘うのだ。
答えろ。
おまえは俺を知っているのか？
アマゾン。
地上最後の楽園に、
午後の陽が傾く。
彼の問いかけに答えられる者は、
まだいない。

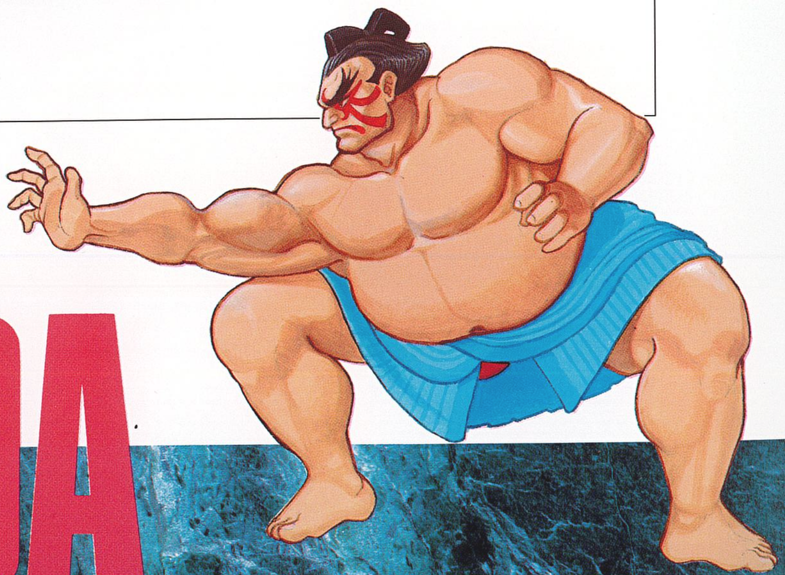
BLANKA

The World Warrior





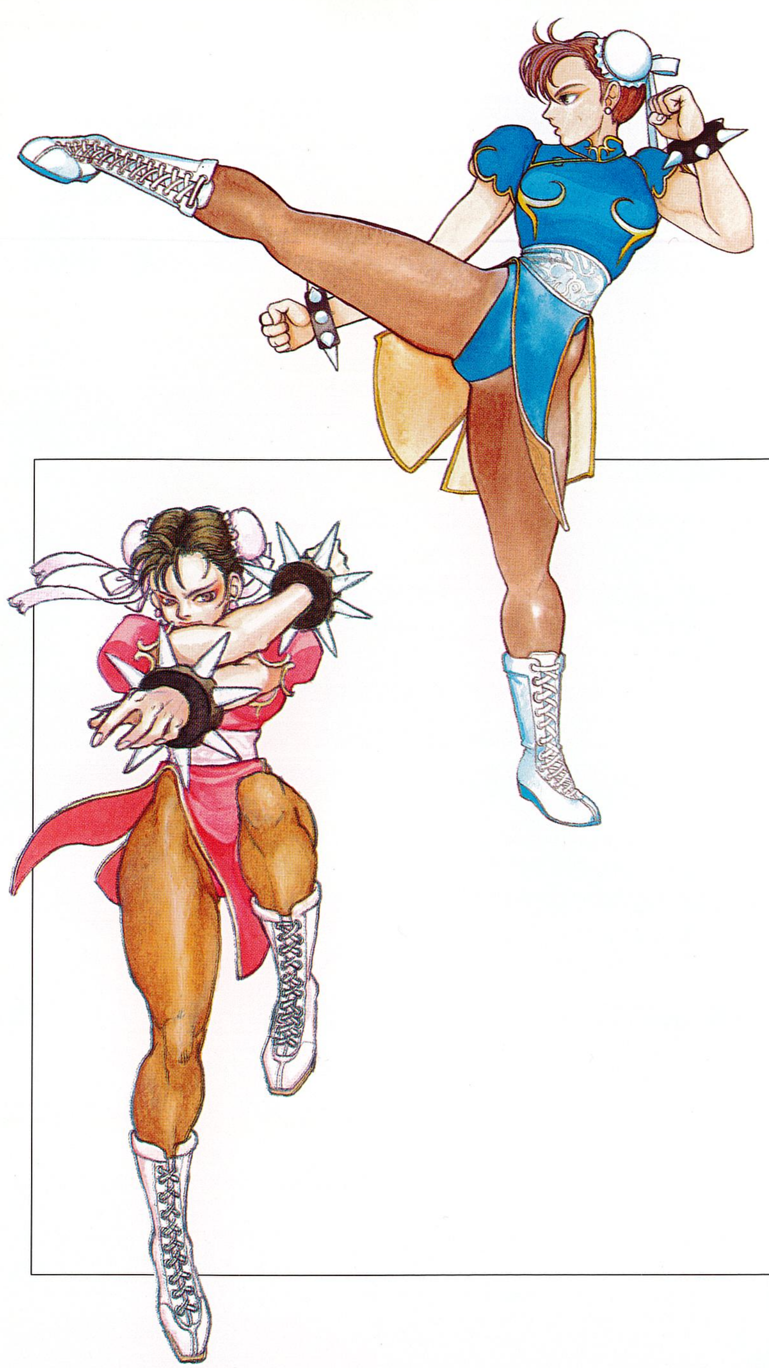
闘いの前には、
土俵を清めなくてはならぬ。
闘いの前には、
気合いを入れなくてはならぬ。
「どすこぉい!!」
気は風呂場に満ち、
力は床をも貫く。
(わしほどの男が、この世に２人
といようか。いや、いまい)
と、男・本田は思うのである。

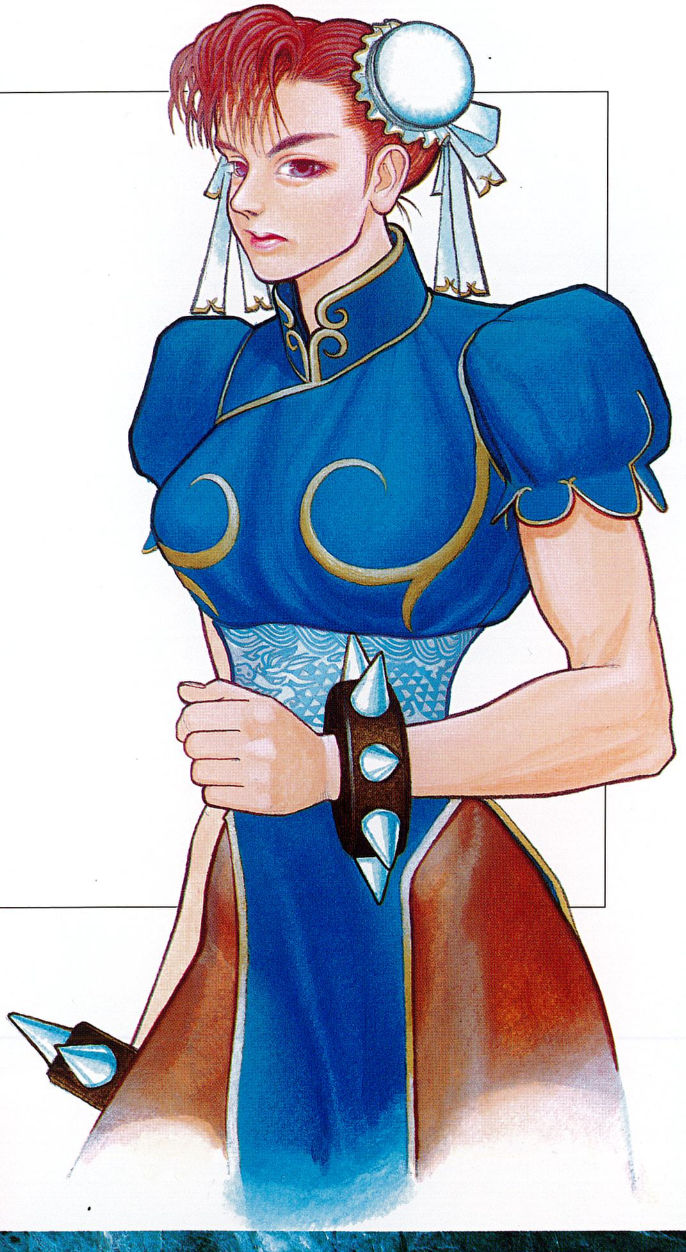


E.HONDA

The World Warrior

まとめあげたつややかな黒髪、
四方に伸びた美しい手足。
その、
猫のようにしなやかな肢体が
あでやかに宙を舞うとき、
すべての男は、
美しさと恐怖に戦慄する。

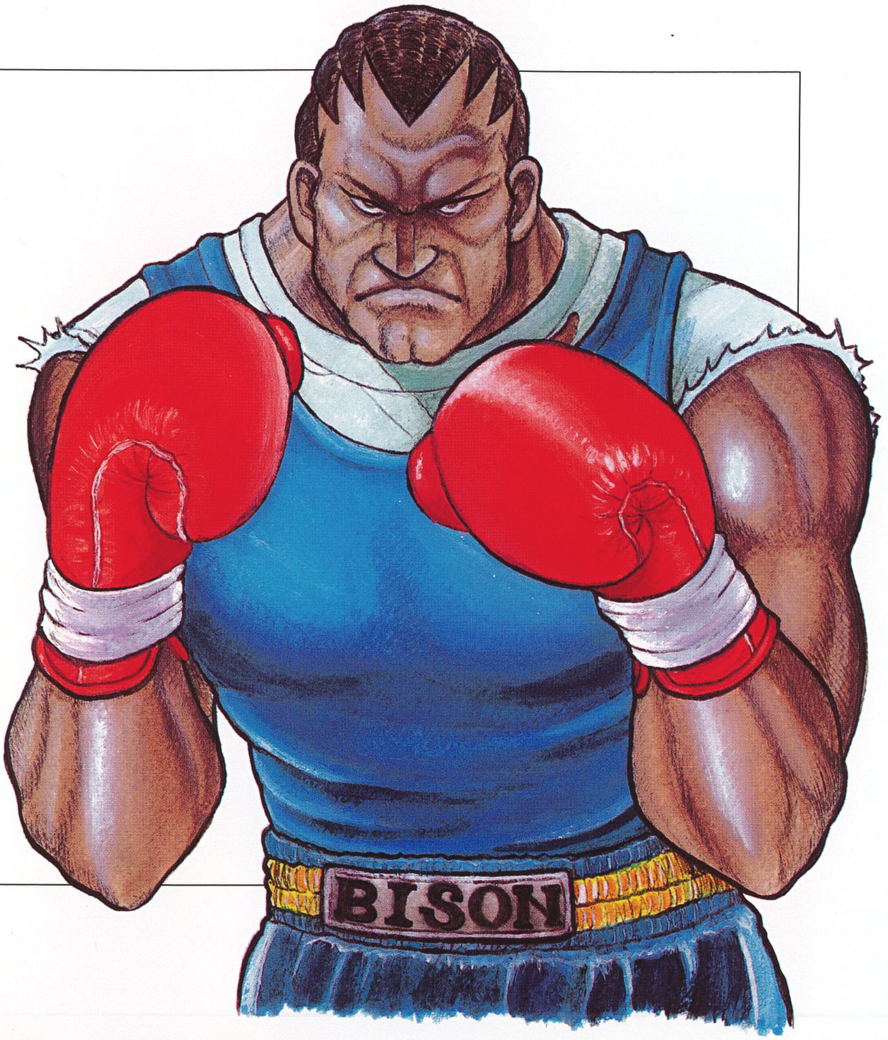




CHUN-LI

The World Warrior

砂漠の中の不夜城に、
集うは人、金、そして光。
(スラムの街ともおさらばだ。い
つかこの手で、世界をつかむ!)
野次と掛け金の飛びかう中で、
夢見る男がここにも1人。
「さあこの勝負、俺様に賭けな!
絶対に損はさせねェぜ!!」



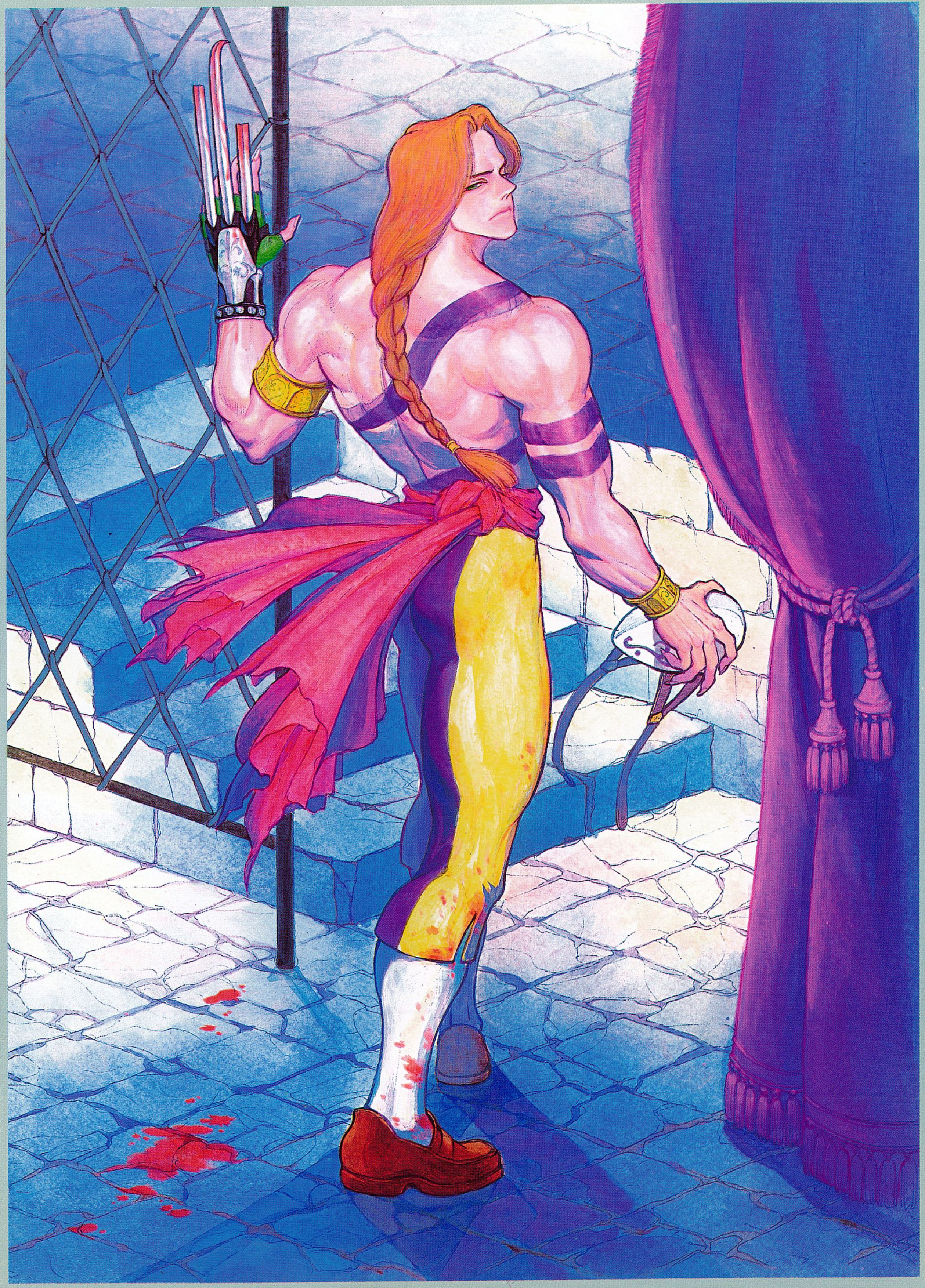
M.BISON

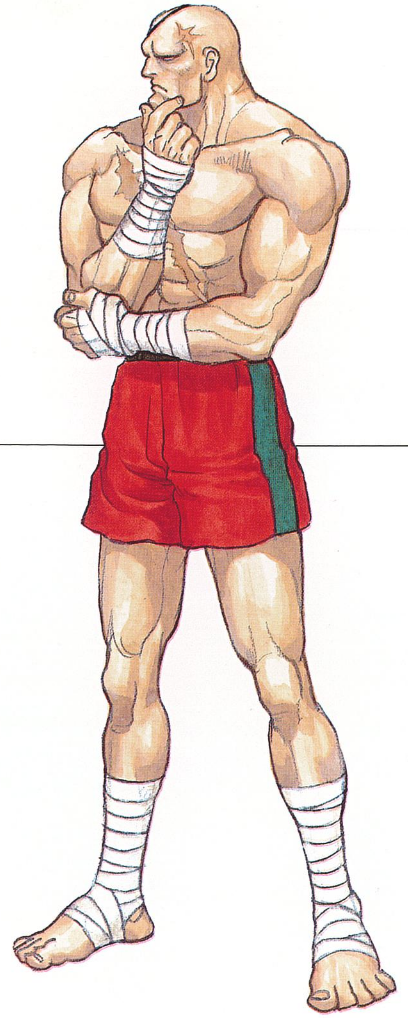
The World Warrior

血飛沫をあげて
挑戦者が地に伏しても、
観衆の目は彼に釘づけだった。
「おまえは醜い。地上から消え去
るがいい!」
その唇がかすかな微笑にかげり、
力尽きた男に低い声で囁くと、
美しい男は
身を翻して闇に消えた———。

BALROG

The World Warrior

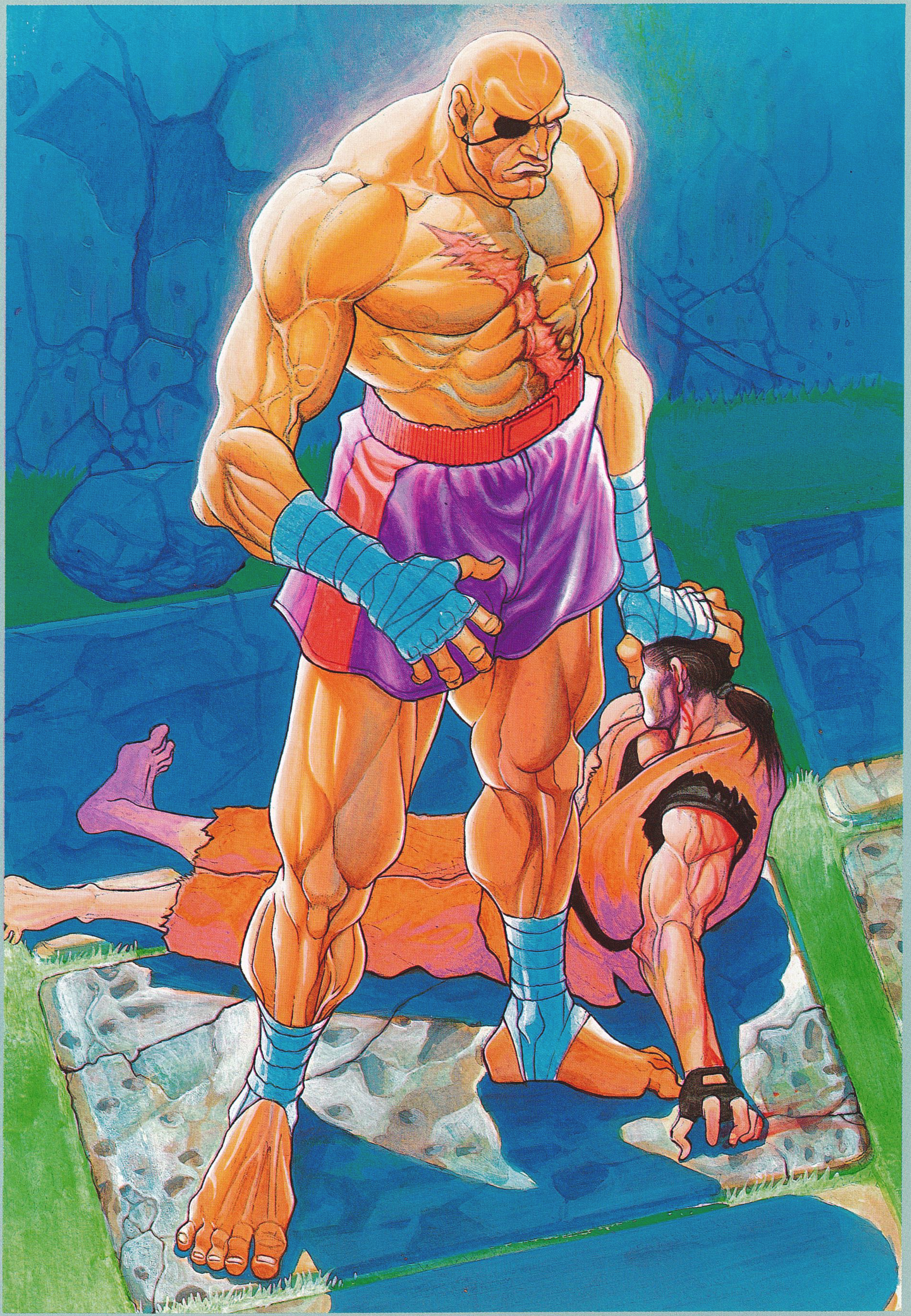


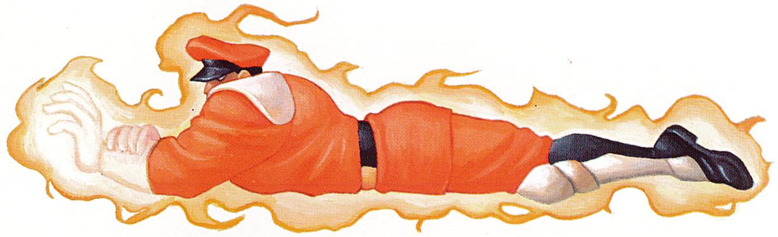


「弱すぎる……」
血みどろになって倒れた相手を
見下して、男は低くつぶやいた。
そして、
かつて闇の帝王と呼ばれた頃
自分に挑んできた
1人の男のことを思った。
何度倒れても、
その度立ち向かってきたその男を。
「リュウよ……早くこい！」

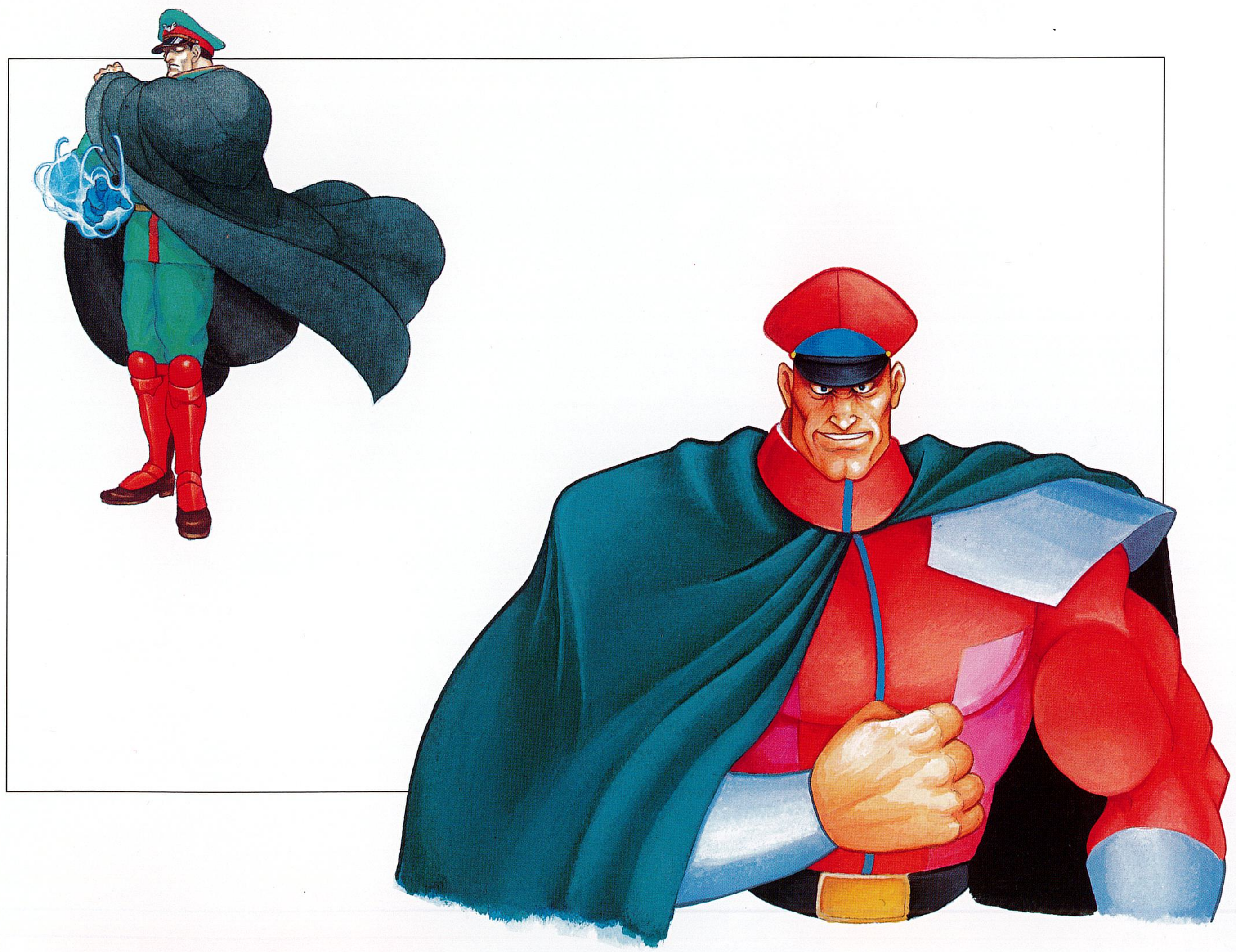
SAGAT

The World Warrior





全身から吹き出した
サイコエネルギーが、
周囲の空気を一変させた。
——いったいヤツは、
どこからきたのか？——
すべてが謎につつまれた魔人の
その情け容赦ない闘い方は、
見る者すべてに
'恐怖'を植えつけるだろう。

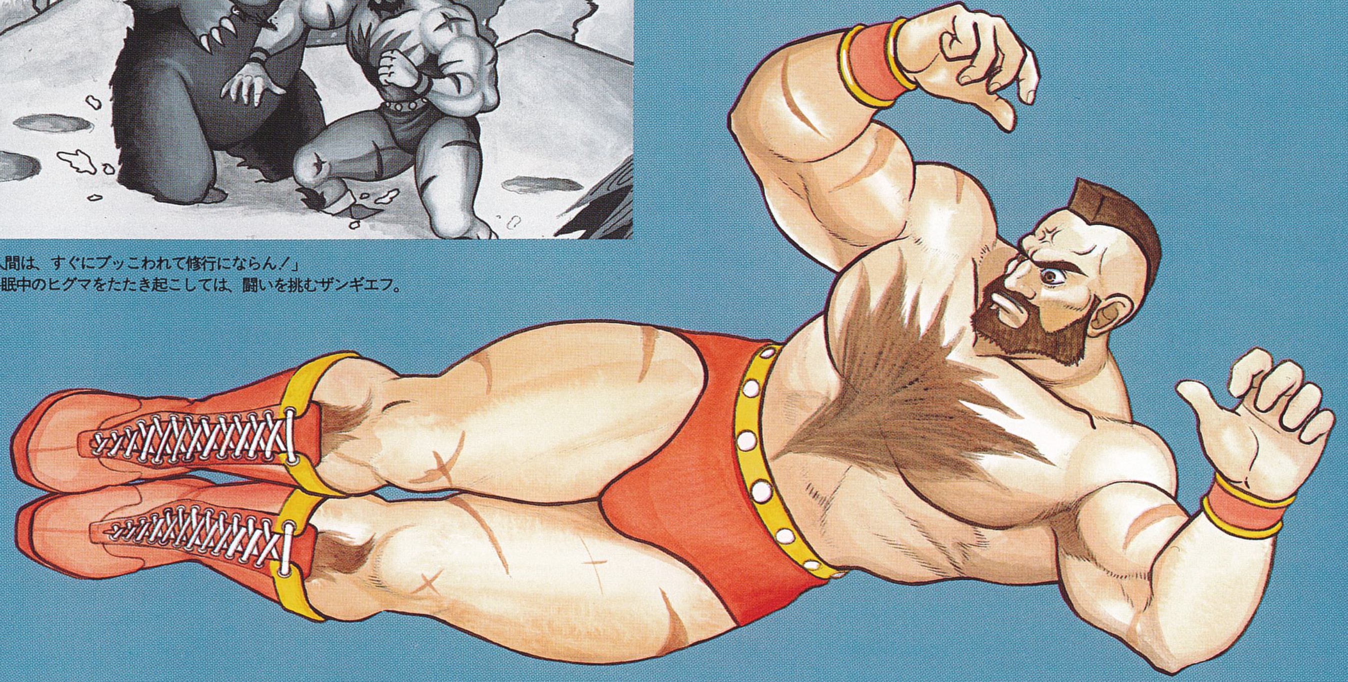


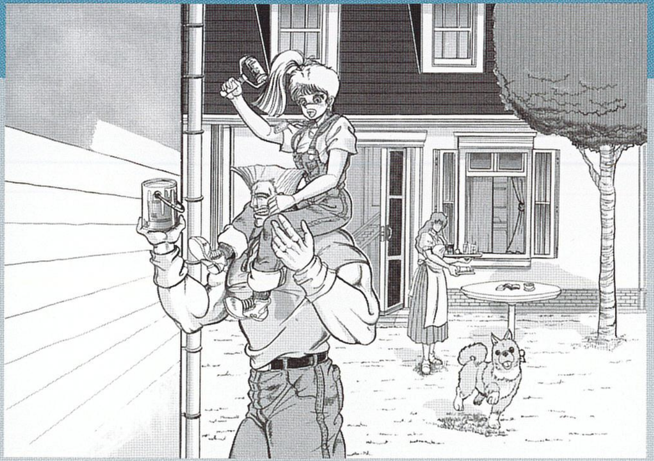
VEGA

The World Warrior

MEMORIAL ALBUM

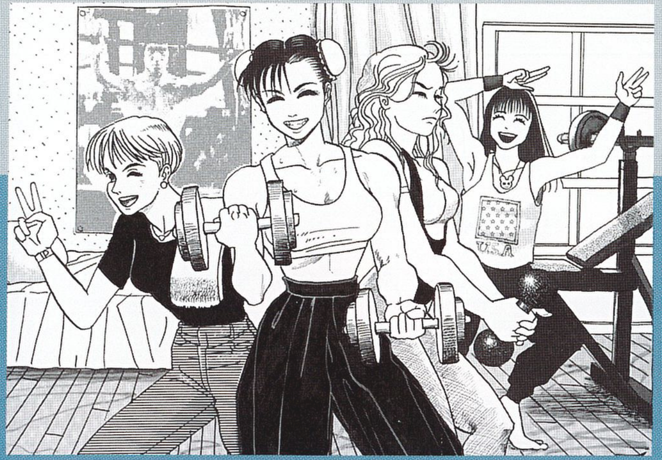
「人間は、すぐにブッこわれて修行にならん！」
冬眠中のヒグマをたたき起こしては、闘いを挑むザンギエフ。



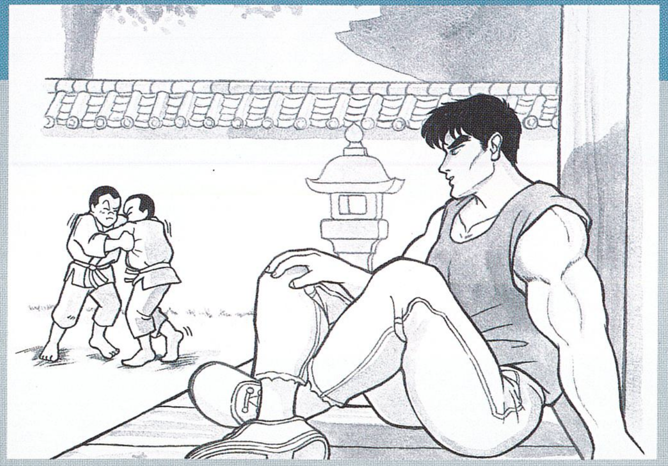


地上最強とまで言われたガイル少佐も、家庭に戻ればよきパパ。
娘といっしょにペンキ塗りを楽しむ姿は、幸せそのものだ。

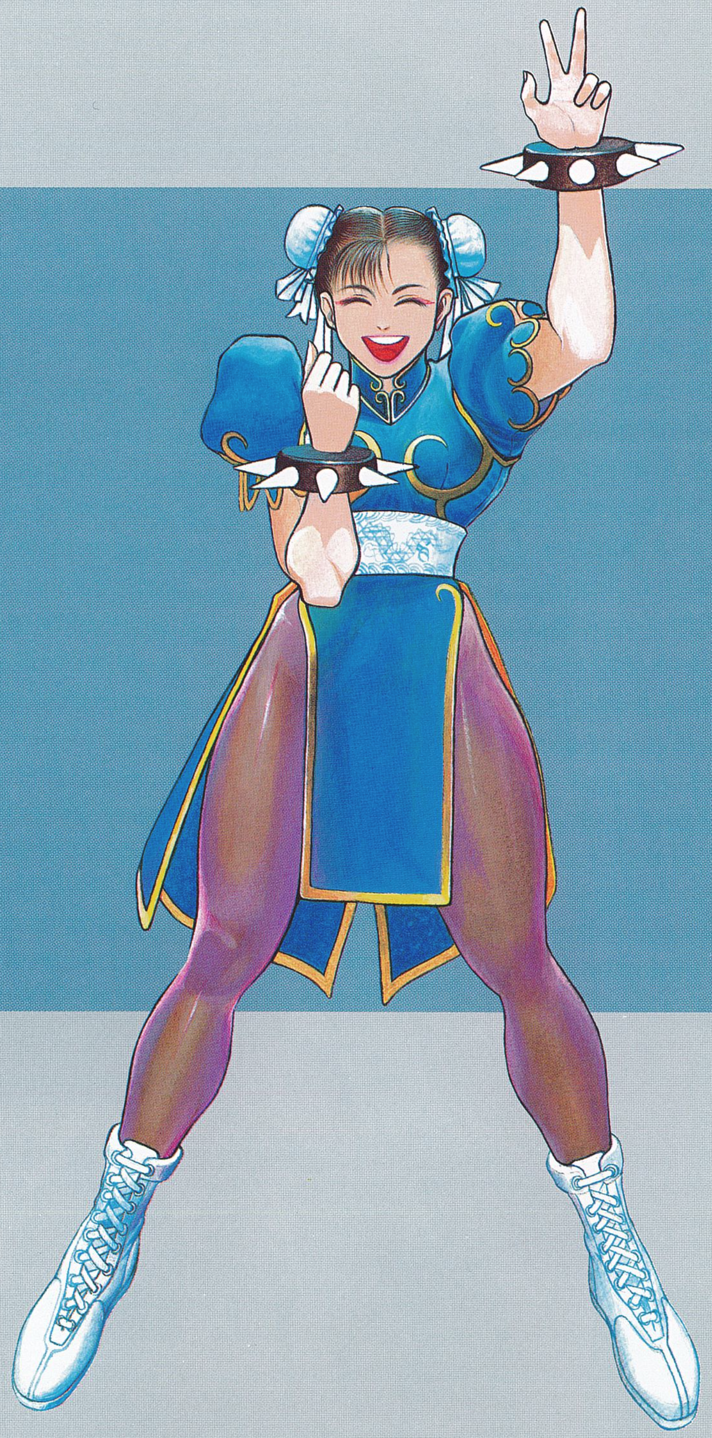
本田にとっては、風呂の掃除もりっぱな修行だ。
「こら、もっと腰を入れて洗わんかい！」



「普通の女の子に戻りました」という春麗だが、
今でもトレーニングは彼女の大切な日課のひとつだ。

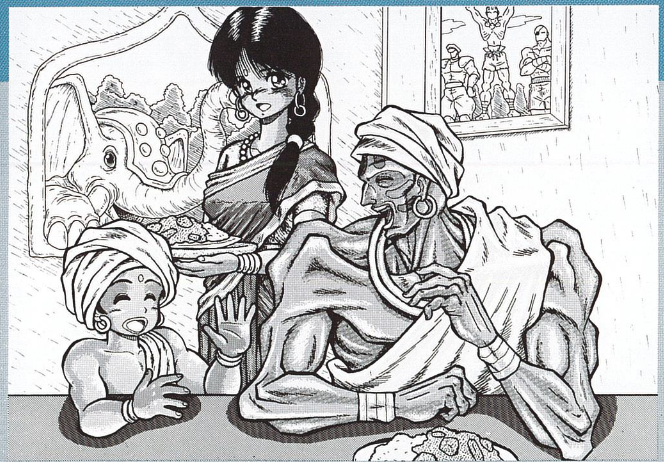


少年たちの姿を見守りながら、
ケンと共に修行に明け暮れた自らの少年時代を想う…。

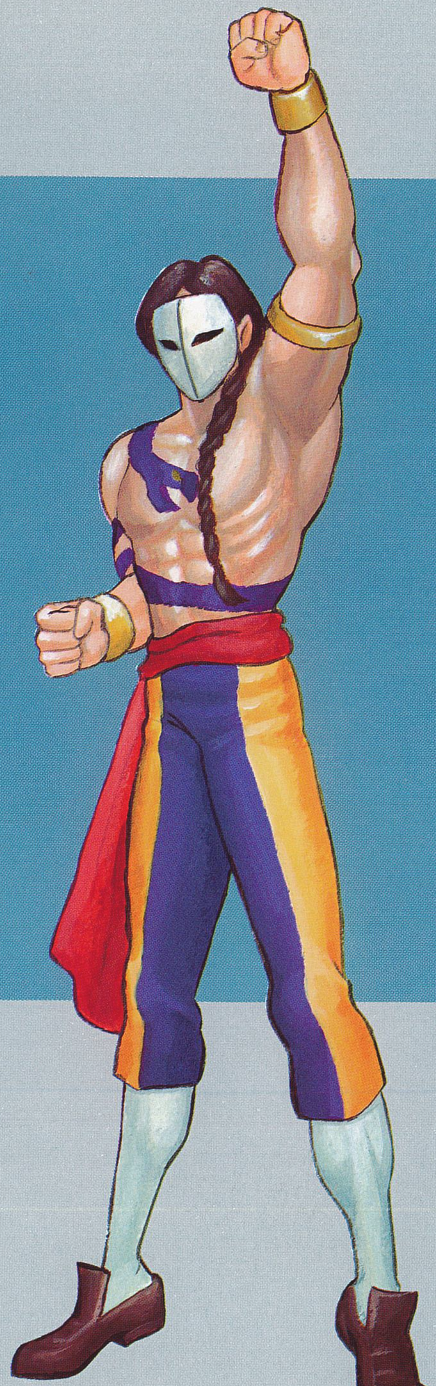


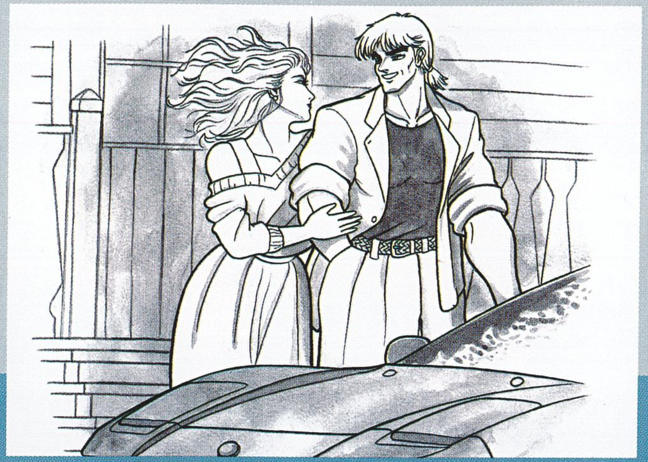
MEMORIAL ALBUM

すっかり文明人になったジミーは、今日も母と買い物へ出かける。
「あの人こわいよぉ〜」「見ちゃいけません！」



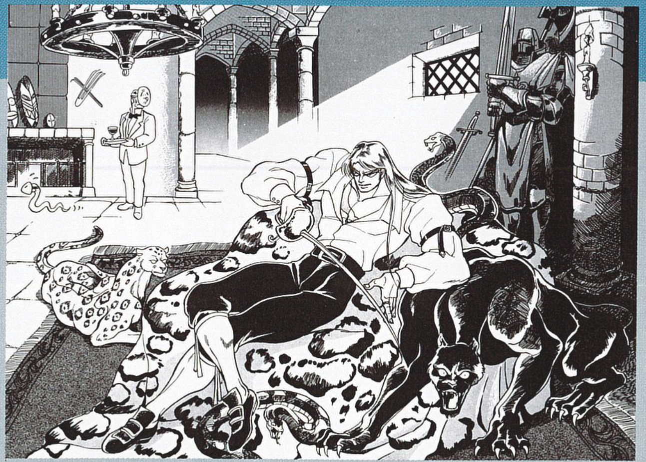
インドの我が家で一家団らん。格闘大会で優勝した時の
思い出を誇らしげに息子に語る。





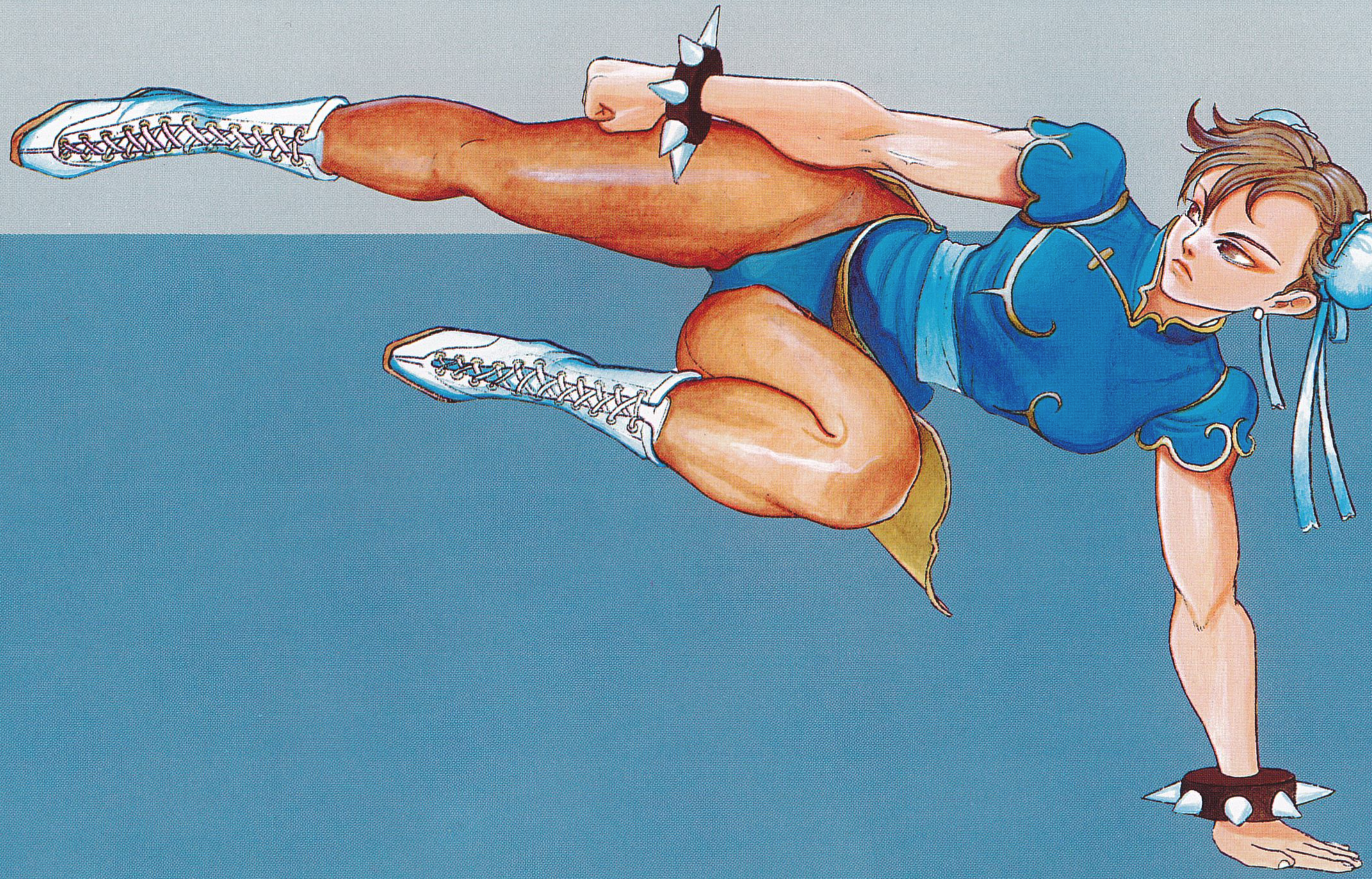
イライザとドライブに出かけるケン。
つらく厳しい武者修行の日々も、今となっては昔のことなのか…？

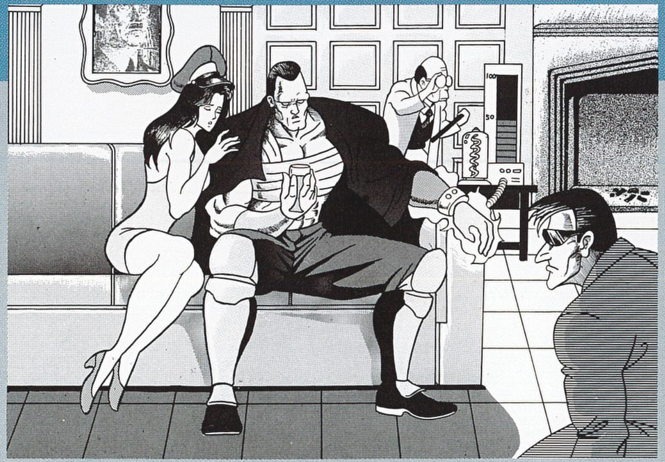
作戦行動中のガイル大尉（当時・画面右）



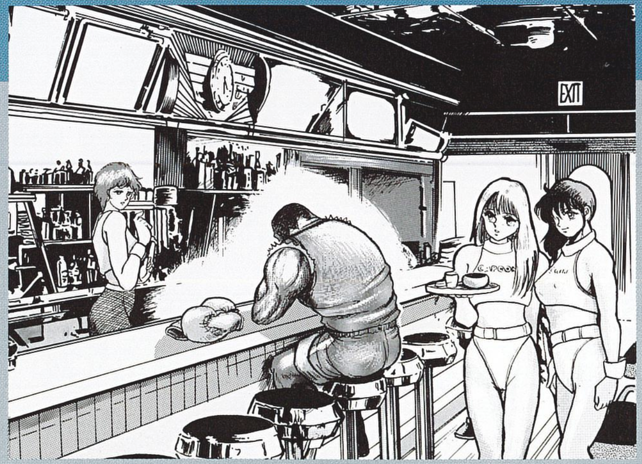
強きものは常に美しい…。美しくないもの、強くないものは、
彼の邸に立ち入ることすら許されない。

M E M O R I A L　A L B U M

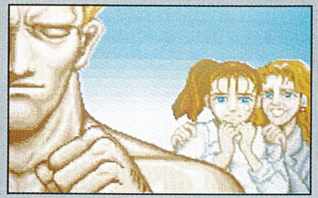




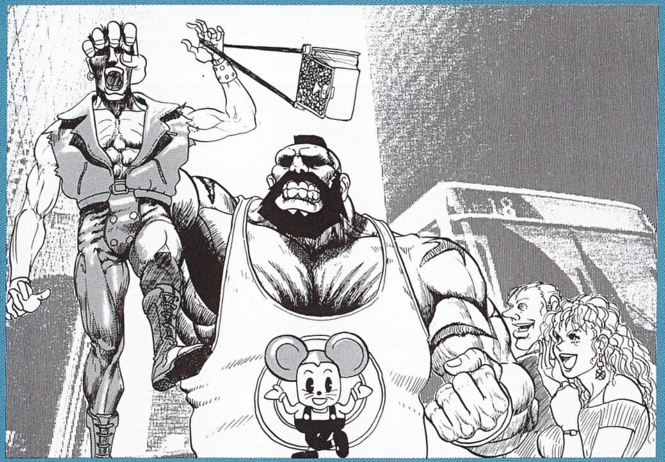
闘いの傷がまだ癒えない。「俺もヤキがまわったもんだ」
無敵の格闘王の顔にも、次第にいらだちがつのる。



「くっ、俺様ぁラスベガス一強かったのに……」
華やかな表舞台に背を向けて生きる男の背中は、どこか寂しげだ。



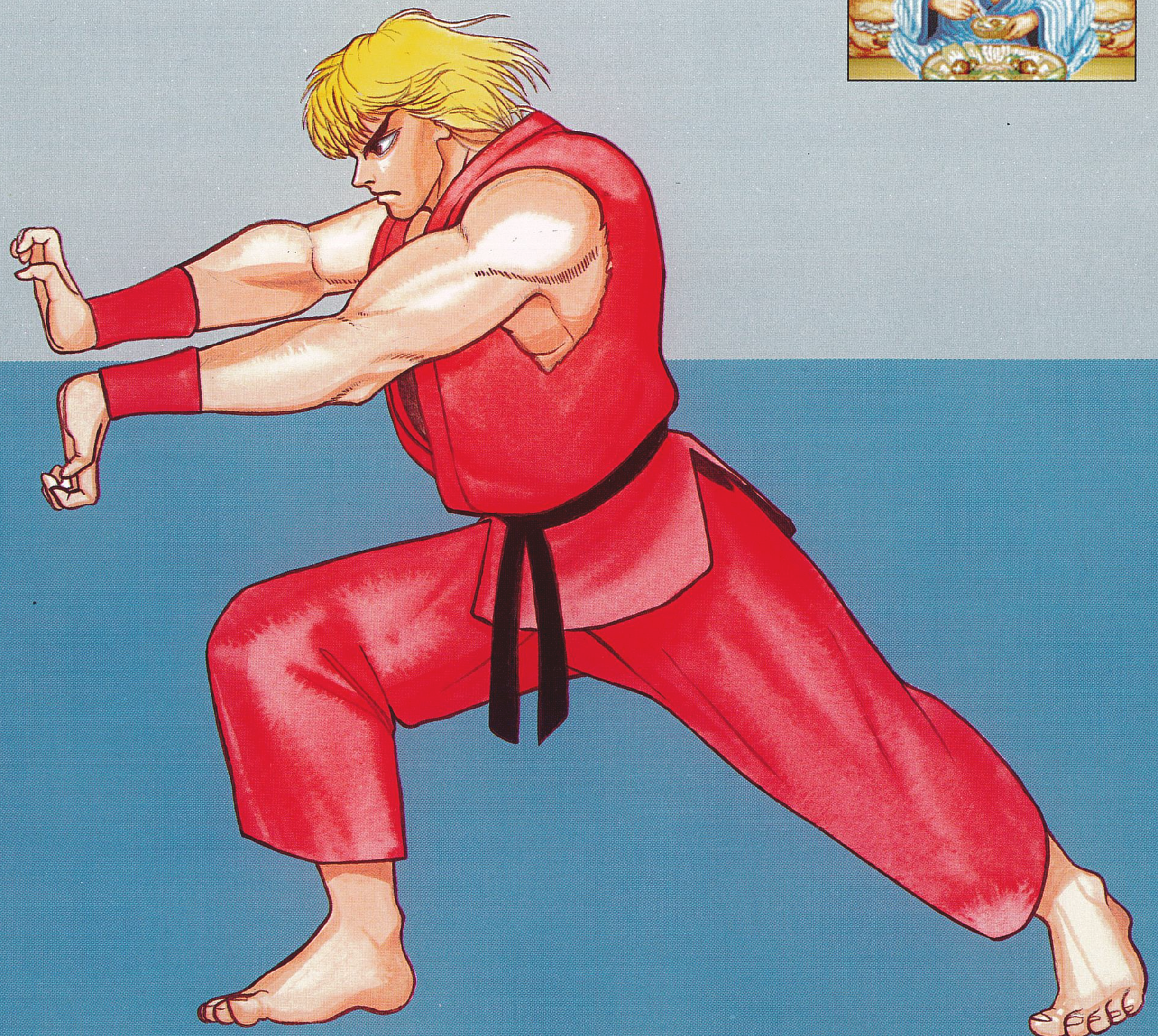
来る日も来る日も、ひとり修行を続けるサガット。
彼が世界最強の座に返り咲くのはいつの日か…。

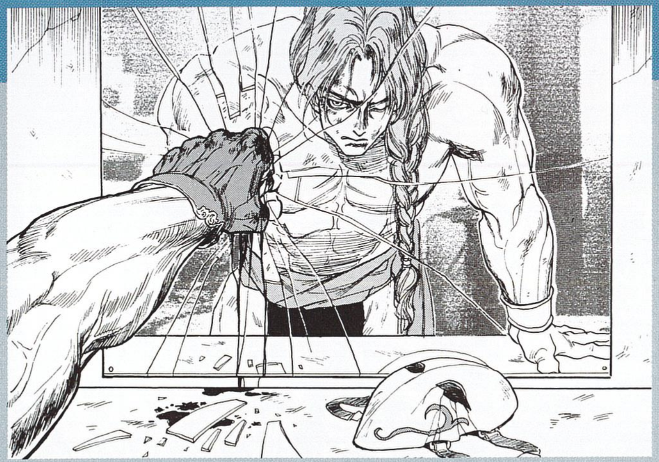


199×年△月○日　N.Y.の街を歩いていて、ひったくりをつかまえた。
「こんなに犯罪が多いんじゃビクビクしちゃうぜ」

「な、何かしらアレ」「まさかうちの大学…？」
「……お客さん、どっか他で食ってくれませんかね」

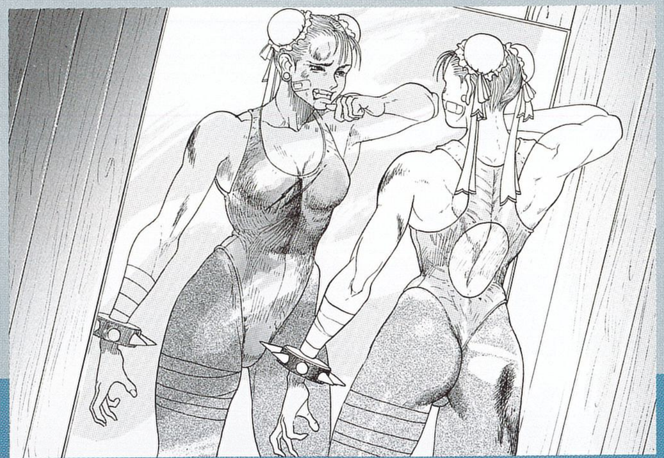
MEMORIAL ALBUM





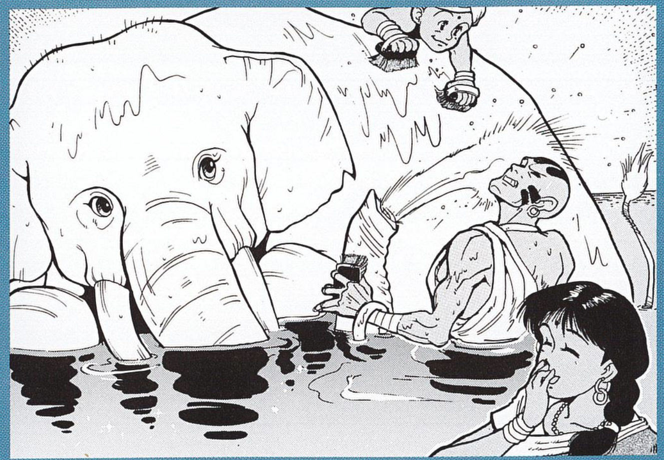
「なんと醜いのだ、俺は。これはまるで敗者の顔だ――」

「奴があれほど強くなっていたとは…！」ケンは自分の弱点を研究、改善し、次の闘いに備えていた。「リュウよ、オレは必ずお前を超える男になってみせるぞ！」

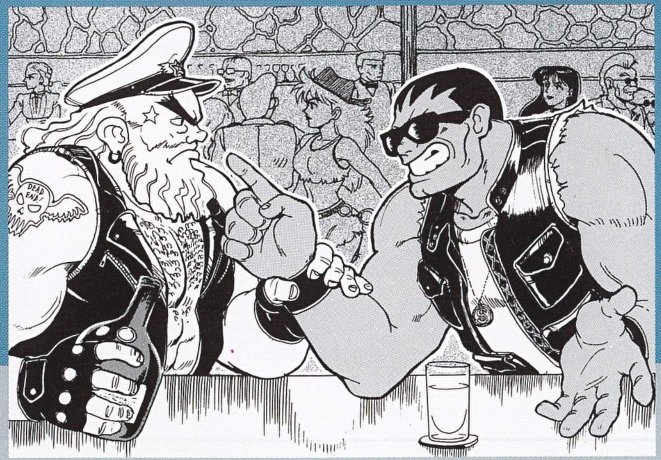


「ぷっ、ひどい顔……。これじゃ誰ももらってくれないな」

場所入りする本田。また激しい闘いが始まる。



河でコダルと水浴する。やわらかな時間が過ぎていく。



酒場でからむバイソン。
「女を誘おうとしたら邪魔しやがった。3発殴ってＫＯさ」

アジア遠征時、とある村の武闘大会で優勝してしまい、
村長に「娘をもらってくれ!!」といわれ、リュウかたまるの図。

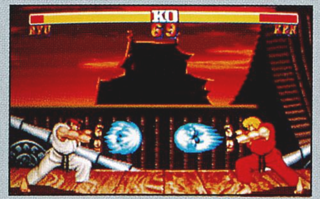
STREET FIGHTER II

設定資料集

- キャラクター編
- ステージ編
- ブループリント編
- 全登場人物関係図

「闘いこそ至高の快楽、勝利こそ真の幸福」

リュウとの壮絶な闘いの後、ベガの消息はとだえた。
しかし奴は必ず戻ってくる。復讐の鬼となって……。



PROFILE

日本で生まれ育ち、幼い頃からリュウと同じ師匠のもとで、技を競いあった。母方の祖父にアメリカ人を持つ、クォーターである。

若い日の血気盛んな二人は、自分たちを超える格闘家が現れることなど、考えてもいなかった。しかし、世界は広い。自分たちの知らない格闘家たちがどこかで腕を鳴らしていることを知るや、いても立ってもいられなくなった。

またの再会を約し、母の祖国アメリカへ旅立つケン。武者修行を積むつもりが、いつしかケンは心の安らぎともいえる女性イライザに出会い、闘いを忘れていた。殺伐とした日々が、遠い出来事のように思えてくる。

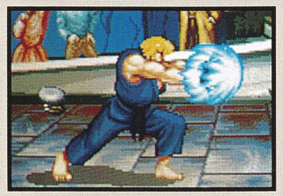
しかし、ある日舞いこんだ一通の手紙が、ケンの中の眠れる闘志をたたき起こした。

「待ってろよ！リュウ」

自分にとって闘いとは何なのか、それを一番よく知っているのが、ケンなのかもしれない。

キャラクター誕生秘話

対戦プレイの楽しみを最大限に活かすため、リュウと同等の能力を持つと設定されたケン。それだけに、見た目にはっきりした区別が必要となり、真っ赤な柔道着と金髪が彼に与えられることとなった。



波動拳(リュウ・ケン共通)

これは、気功法により高めた体内の〝気〟で間合いの離れた目標を攻撃する技である。

簡単にいうと丹田（へその下にある場所）にためられた気を、全身の回転運動によって増幅しながら腕先に導き気合いとともに目標に向かって放つのだ。

リュウやケンは、現代の格闘家がなしえなかった〝気〟を飛ばすという、武術を越えた仙術ともいえる領域にまで達したのである。ただ、この技の代償は大きく、全身を回転運動させるため、その後の行動をするために時間がかかってしまう。

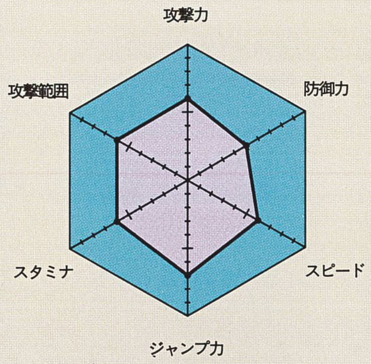
CHARACTER

帰ってきた好敵手(ライバル)

ケン

KEN

名前　：拳
生年月日　：1965年２月14日
身長　：176cm
体重　：76kg
３サイズ　：B114　W82　H86
血液型　：B型
好きなもの：スケボー・スパゲティ
嫌いなもの：梅干



ファイターとしてのケン

必殺技も含め、能力としてはリュウとまったく互角だが、闘いから離れていたブランクのためか、いくぶんスキが目立つことがある。

自分の持てる技を矢継ぎ早に繰り出し、攻撃に攻撃を重ねるという戦法が得意なだけに、冷静な格闘技にとっては、そこを逆に狙いうちされるようだ。攻撃は最大の防御というが、大技の攻撃はどうしてもスキを作る。今後のケンの克服すべき課題だ。

竜巻旋風脚(リュウ・ケン共通)

リュウとケンが得意とする全身の回転運動からの技の一つ。

旋風脚は身体を半回転、もしくは１回転する空中回し蹴りである。この回転を高速にすることによって、蹴り脚が風をまきおこすほどになり、空中に滞空できるほどの浮力を得ている。

空中を目標に向かって飛んでいきながら、連続回し蹴りを加えるという技ができあがった。

余談ではあるが、攻撃中には竜巻のように風が身体を包んでいるので、空気を媒体としたソニックブームをすり抜けさせてしまうという効果を生んだ。

PROFILE

因縁や理屈ではなく、ひたすら内からの衝動に突き上げられるかのように闘い続ける男。

彼の闘いの真の意味を知るものは誰もいない。彼自身ですら、闘うことによってその意味を知ろうとしているのかもれない。

リュウの格闘歴は長い。その生い立ちは不明だが、幼少の頃より、育ての親というべき師匠に武道のすべてをたたきこまれてきた。当時から互いを鍛えあった良き友、良きライバルだったのがケンである。

そのケンとの勝負を皮切りに、リュウは、あらゆる格闘家と拳を交える旅に出た。時も場所も選ばない。そこには憎しみも愛もない。あるのは肉体と肉体とのぶつかりあいだけだ。

しかし、どんなに強い敵を倒そうと、彼が満足することはないだろう。闘いの後に安息はなく、次なる闘いがあるだけだ。「真の格闘家」への道は、いつ終わるとも知れない。

キャラクター誕生秘話

前作「ストリートファイター」でも主役だったリュウ。発想のもとは、「やっぱり主人公は日本人」という単純な思いつき。柔道着は、一目で日本人と分かるように着せたとか。

前作の初期設定段階では、隆一という名前だった。

昇龍拳(リュウ・ケン共通)

ストレートの数倍の威力をもつアッパーに、全身のねじりを加えた技である。

ねじりと共に突き出される拳は強力ではあるが、大技であるために隙ができてしまう。つまり、身体がねじれるのは踏ん張っている脚によって限定され、身体が伸びきった状態で攻撃が終了してしまうのだ。

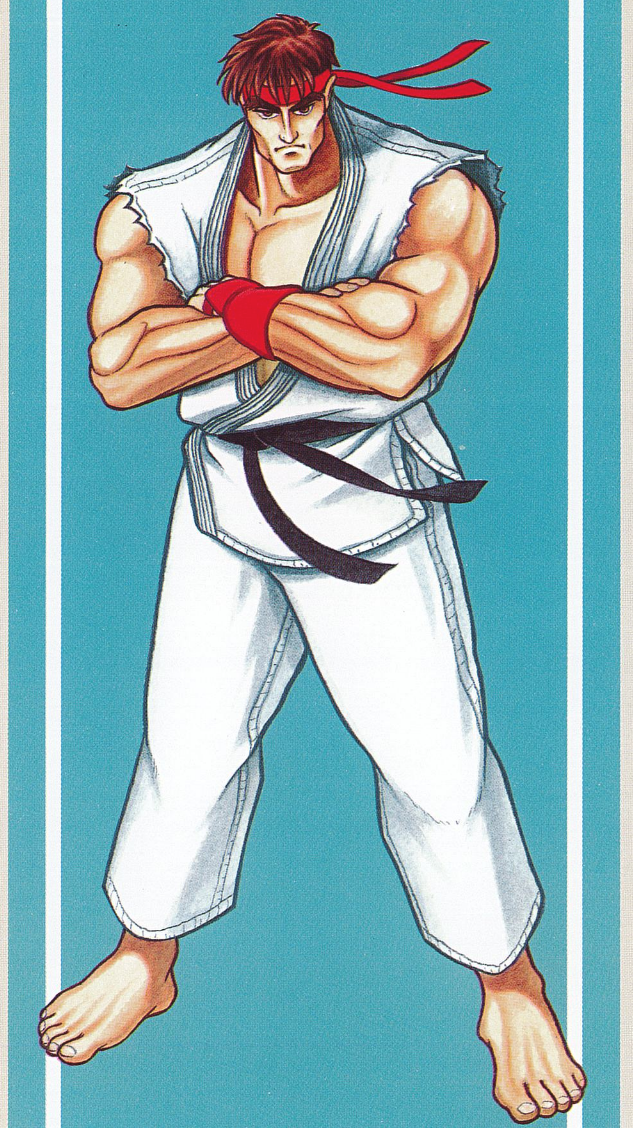
それを、身体を回転させながらジャンプをすることによって、回転運動を止めることなく攻撃を行なえるようにした。これにより、隙のない強力な攻防一体の技ができあがったのである。

CHARACTER

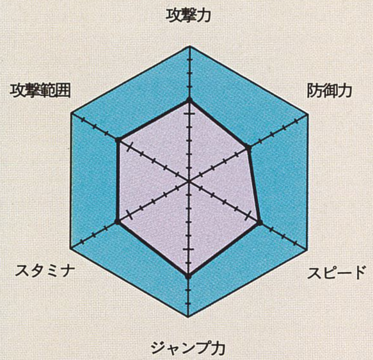
永遠の挑戦者(ファイター)

リュウ

RYU



名前　：隆
生年月日　：昭和39年７月21日
身長　：175cm
体重　：68kg
３サイズ　：B112　W81　H85
血液型　：O型
好きなもの：武道一般・水ようかん
嫌いなもの：クモ



攻撃力　一度の攻撃で敵に与えるダメージの大きさです。

防御力　敵の攻撃に対するディフェンス能力の評価です。

スピード　動作の俊敏さや移動速度を表わします。

ジャンプ力　跳躍力および飛距離を表わします。

スタミナ　攻撃を受けたときの体力の消耗の少なさを表わします。

攻撃範囲　飛び道具以外の攻撃が届く範囲、リーチの長さを表わします。

注：ゲームプレイ時の設定とは異なります。

ファイターとしてのリュウ

長年の格闘生活から体が学んだのか、戦闘能力のバランスが非常に良い。まさに正統派の格闘家である。

師匠が「気」を操る格闘家であったことも、リュウの強さを支える大きな要素だが、単なる拳法家にとどまることなく、あらゆる格闘技を対戦によって研究しつくしていることが、リュウの実力の本当の秘密と言えよう。勝つためには最大限の努力を惜しまないのがリュウだ。

CHARACTER

大地をゆるがす鋼の肉体

ザンギエフ

ZANGIEF

PROFILE

かつてソ連という国が、東の脅威と呼ばれていた頃、ソ連のレスリング界に赤きサイクロンと異名をとる男がいた。

鋼鉄の肉体を持つ彼・ザンギエフは、あまりに強すぎたため、闘う相手を失い、リングを降りるはめになった。だが、マットの上で生まれたような男からその生きがいを奪ったら、いったい何が残るだろう？

彼が生きるのは、やはりマットの上、しかし今度は闇プロレスのマットが彼を待っていた。裏の世界だろうが、闘う相手がいさえすれば彼は満足なのだ。だが、しょせんは狭い世界のこと、ザンギエフに太刀打ちできる者はここにもいなかった。

そんな彼のありあまるエネルギーを、国際親善に役立てたらどうかと考えた人物がいた。ザンギエフにとっては、強い奴と闘えるだけでうれしい。しかもそれが、最も尊敬する同志からの依頼であればなおのことだ。ザンギエフの本当の実力が試されるのは、これからだ！

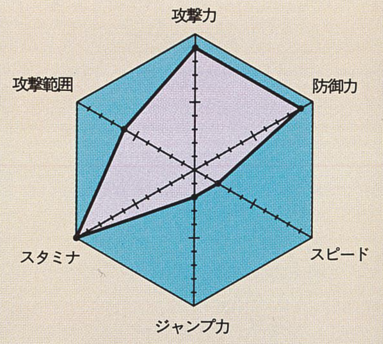
キャラクター誕生秘話

とにかくでっかくて派手な奴を、ということで生まれたザンギエフ。プロレスラーという発想から、ソ連出身だのモヒカン刈りだのといった味付けができた。

ダブルラリアット

ラリアットとは、プロレス技で自分の腕を相手の喉元に叩きつけるものである。普通のパンチと同じで、腰の回転が威力を左右する。その腰の回転を、バットを振り抜くようにしてみたらどうか。それによって余った勢いを利用して身体ごと一回転し、もう一度繰りだしてみたらどうなるか。これがダブルラリアットの基本思想である。これらの行動を連続して行うことでザンギエフの重い腕が遠心力を働かせ、ちょうどコマのような状態になるのだ。しかも、回転したままの移動も可能である。

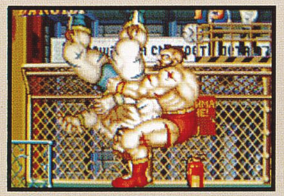
名前　：ザンギエフ
生年月日　：1956年6月1日
身長　：211cm
体重　：115kg
3サイズ　：B163　W128　H150
血液型　：A型
好きなもの：レスリング・コサックダンス
嫌いなもの：波動拳・ソニックブーム
ヨガファイヤー・タイガーショット



ファイターとしてのザンギエフ

とにかく体力のあるザンギエフ。攻撃・防御とも完璧に近いが、飛び道具にはめっぽう弱い。レスリング出身のためか、そうした攻撃に対する対応には慣れていないように見受けられる。

接近戦では見事なパワープレイを見せてくれるが、間合いが遠い闘いは苦手。そのため、間合いを詰めるタイミングを計ることには長けているようだ。いったん捕まえた相手はなかなか離してくれない。



スクリューパイルドライバー

パイルドライバーは、相手を逆さに抱え込んで勢いよく座り込み、相手の脳天をマットに叩きつけるプロレス技である。

ザンギエフは、相手を抱えたままジャンプすることでパイルドライバーの威力を増した。それだけでも相当な破壊力を持っているはずだが、北国のクマを倒すには至らなかった。そこで、落下中に回転を加えることで、脳天を叩きつけると同時に首の骨をねじり折ってしまおうと考えた。クマを倒すことはそのおかげででき、スクリューパイルドライバーが完成したのだ。

CHARACTER

静かなる復讐者

ガイル

GUILE

PROFILE

友の復讐を果たすため、軍も国も、愛する妻も娘も捨てて、ベガを追い続ける男。

親友の名はナッシュ。ガイルと同じ部隊に所属していた彼は、国際犯罪組織の謎を追う途上で凶拳に倒れた。ガイルの腕の中で、虫の息のナッシュが最後に残した手がかり、それがベガの名だった。

ガイルを突き動かすのは、ただただ復讐の念、のはずだった。彼がストリートファイトに明け暮れるのは、ベガの手がかりを得るため。そしていつかベガにたたきこむはずの一撃を、闘うたびに磨いていたのだ。しかし、闘う日々の中、ガイルは何か自分の中に充実する感情を覚えるようになっていた。

軍人の血がそうさせるのか、憎しみの炎がそうさせるのか、自然と拳に力がみなぎる。その力は、ガイル自身に対する自信へとつながっていた。

「この闘いが終われば……」

いつか彼は懐かしい家の扉を叩くだろう。大きなみやげ物を持って。

キャラクター誕生秘話

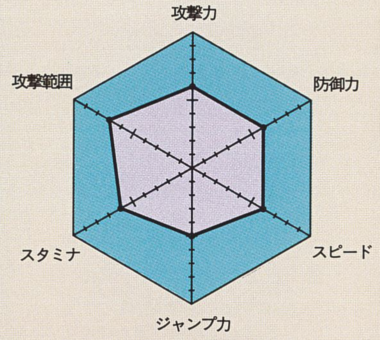
「ストII」のアメリカ市場を考えて作られたキャラがガイルだ。アメリカ人の標準プレイキャラクター、つまりリュウ＆ケンのアメリカ版として、必殺技も同種のものが考えられた。

サマーソルトキック

この蹴りは、ソニックブームと同じように一時的に脚先が音速を越えるため、衝撃波が生じる。この衝撃波が生じるところに真空に近い空間ができ、その部分の気圧差により空中の水滴が三日月の形に白く見えるようになる。そのため、蹴り脚だけでなくこの三日月の部分でもダメージを与えることができる。

強力な蹴り脚の勢いを利用し、そのまま宙返りをしてしまうため身体は伸びきることもない。しかもその間、背中は衝撃波が守っているという隙のない攻防一体の技である。

名前　：ガイル（少佐）
生年月日　：1960年12月23日
身長　：182cm
体重　：86kg
3サイズ　：B125　W83　H89
血液型　：O型
好きなもの：アメリカンコーヒー
嫌いなもの：日本でリュウに食わされた納豆



ファイターとしてのガイル

格闘家として、驚くほどスキが少ないのがガイルだ。防御体勢から繰り出す必殺技は、どんな敵も寄せつけない。特に対空防御は完璧に近い。

攻撃に転じても、必殺技を組み込んだコンビネーション攻撃を得意とし、相手をあっという間に気絶寸前に追い込むことができる。

一瞬のスキをつかれて背中に回り込まれるのが、唯一の弱点といっていいだろう。

ソニックブーム

アメリカの空軍に所属するガイル少佐は、自身の格闘センスと、アメリカの科学スタッフの力によって、肉体自体を兵器とすることに成功した。

ガイルの両の腕は瞬間的に音速を越え、その時に生じる衝撃波を気合いによってコントロールすることができるのだ。

科学スタッフにとって未知のパワーである“気”を取り入れたのは、ガイル少佐がリュウの波動拳を見たためといわれる。彼らが独自に“気”を研究した結果、波動拳とはまったく違ったシステムの気合い弾ができた。

CHARACTER

大自然の野生児

ブランカ

BLANKA

PROFILE

彼自身はまだ知らないが、彼の本名はジミー。ジャングルに墜落した飛行機の乗客だったことも、もう覚えてはいるまい。過去のことを思い出すより、今を生き抜くことが彼のすべてだったのだから。

厳しい自然の中で生き抜くために必要なのは、食うこと、寝ること、闘うこと。言葉や文字を知っていても、ジャングルの野獣たちには勝てない。子どもが文字や言葉を覚えながら成長するように、ブランカは、戦士としての肉体を成長させていくのだった。驚くべき適応能力をもって、一度闘った相手には二度と負けない体質を獲得していく。電気ウナギですら例外ではなかった。

その結果、ついにジャングルに彼の敵はいなくなった。生き抜くための闘いに、ブランカは勝利したのだ。もはやその時、ブランカにとって、闘いとは生きる術ではなく、生きる目的に変わっていた。新しい獲物を求め、野生児は旅立つ。

キャラクター誕生秘話

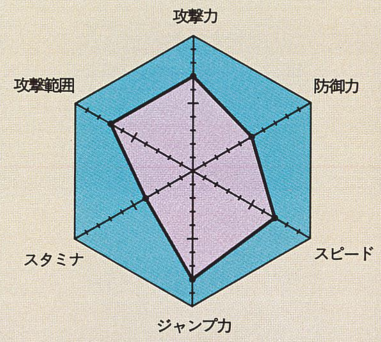
ジャングルの野生児というのは最初からの設定。ハデな体色で目立たせようと、紫色など様ざまな色を経て、緑に落ち着いたとか。

初期設定での名前は、ハマブランカといった。

ローリングアタック

自然の中において、最も手軽な飛び道具といえば石ころである。フェイントや小動物を気絶させるのにかなり役に立つ。大きな物を相手にするならそれに見合った大きさの石を投げればいい。しかし、ジャングルの中では拾える石の大きさには限界がある。ならば、自分の身体を岩に変えればいい。ブランカは、そのことを考えるよりも早く行動に移した。自分を岩と化して獲物を脅かし、衝突した体勢からそのまま自慢の爪で襲いかかる。奇襲という点を考え、自然に身についた手段なのだ。

名前	：ブランカ（ジミー）
生年月日	：1966年2月12日
身長	：192cm
体重	：98kg
3サイズ	：B198　W120　H172
血液型	：B型
好きなもの	：サマンサ・ピラルク
嫌いなもの	：軍隊アリ



ファイターとしてのブランカ

生死を分ける闘いをくぐり抜けているだけあって、彼の戦闘はもっとも実践的といえる。パワーとスピード（彼にとって戦闘時の移動とはジャンプのことだ）を兼ね備えた攻撃は、反撃のチャンスを与えない。

ただ、自然界での戦闘は一瞬の勝負であることが多いため、持久戦には不慣れである。

ちなみに、電撃攻撃の電圧は、平均1200Ｖである。（その日の体調によって若干変化する）

エレクトリックサンダー

南米のジャングルの中でたった一人で生き抜くことを強いられたブランカ。生き抜くための技術や能力は、ジャングルに住む野生の獣たちから学んだ。

ジャングルで生き残るためには、戦いに勝たなければならない。エレクトリックサンダーは電気ウナギから身につけた生き残るための戦いのための能力だ。

人間が誰しも持っている微弱な生体電流を増幅して放電する能力を吸収したのだ。身体を丸め筋肉を微妙に震わし、発生する電気を身体の表面に持っていき、ダメージを与えるのだ。

CHARACTER

孤高のヨガ戦士

ダルシム

DHALSIM

PROFILE

インドヨガの究極達人。人智を超えた修行の結果、口から炎を吹き、手足を伸ばすという信じられない技を身につけた。その原理は本人すら知らない。しいて理由を求めるなら、人間の持っている驚くべき潜在能力を、修行によって引き出したということになるだろう。

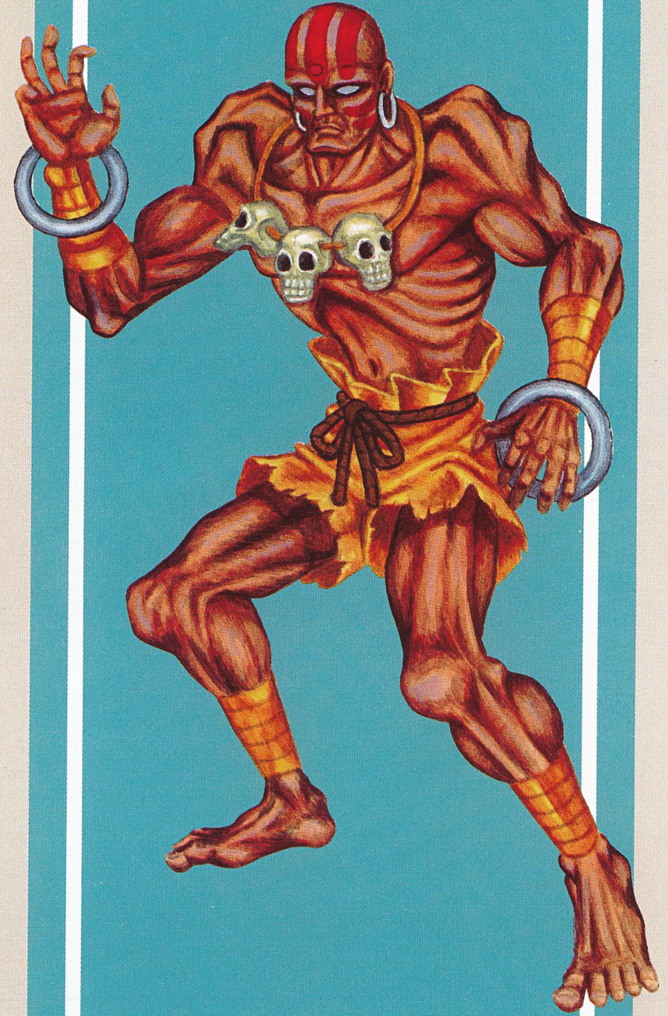
家族は、妻と息子ダッタ、それに愛象コダル。ダルシムと妻は、食べ物の摂取量の調整によって、最低限の食料があれば生活できる。しかし、生まれたばかりの息子の空腹には勝てず、格闘技世界戦の賞金目当てにストリートファイトを始めた。

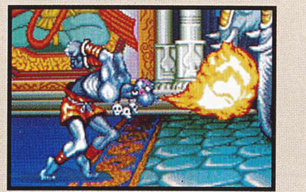
ヨガを闘いの道具に使うというジレンマを抱えつつ、ダルシムのポリシーは、闘う相手を必要以上に傷つけない、決して殺さない。世界一やさしい男が、世界一強い男をめざす。

キャラクター誕生秘話

開発時のコンセプトは、「とにかく怪しくする」。現在の日本人のインド人観を決定づけたこのキャラの発想の原点は、インドの摩訶不思議なイメージに尽きる。

ネーミングの由来は、似た名前の実在の格闘家。と公式にはなっているが、カプコン本社近くのカレー屋「ダール」から名前をとったともいわれている。



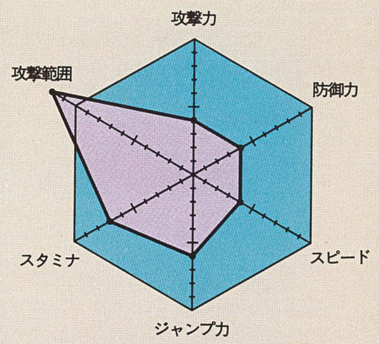


ヨガフレイム

早い話がヨガファイヤーのバリエーションである。火（ファイヤー）に対して、こちらはそれよりも強力な炎（フレイム）と、名前でその威力を表わしている。強力なぶん炎を吹くために集中力がいり、遠くに飛ばすことはできない。

火力そのものはあらゆるものを焼き尽くさんばかりの勢いがあるが、相手が一撃で黒こげになるということはない。本来ならばダルシムはもっと強力な炎を使うことができるのかもしれないが、ヨガを使わない相手を考えて、あえて抑えているのだ。

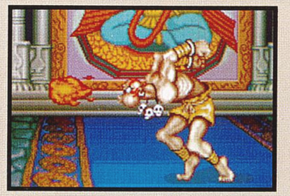
名前	：ダルシム
生年月日	：1952年11月22日
身長	：普段は176cm ┐ある程度自由
体重	：普段は48kg ┘に変えられる
3サイズ	：B107　W46　H65
血液型	：O型
好きなもの	：カレー・瞑想
嫌いなもの	：甘いもの



ファイターとしてのダルシム

ファイターとしてのバランスは、非常に悪い。反則的な手足の長さと常識はずれな飛び道具を利用した遠距離戦を得意とするが、ひとたび攻撃のリズムが狂うと接近戦に持ち込まれて苦労する。

格闘家としてのキャリアが短いため、戦闘のノウハウも自己流だ。攻撃力も防御力も弱いためか、チャンスをとらえたヨガスマッシュが成功したときはどこかうれしそうだ。



ヨガファイヤー

人間が口から火を吹くなどということは、通常では到底考えられないことである。しかし、ヨガの荒行を多数こなしそのすべてを極めたダルシムにとっては造作もないことなのだ。この現象を現代の科学で解明するのはまったくの不可能である。ダルシム本人の言葉を借りて、まさにインドの火神アグニの力を授かっているとしかいいようがない。一種の超能力といってもいいだろう。

ダルシムはこの炎を、相手を殺害しない程度に実にうまくセーブして使っている。

CHARACTER

空を裂く華麗なる舞

春麗

CHUN-LI

PROFILE

消息をたった父の行方を追う、女麻薬捜査官。

父は、拳法の使い手だったことも手伝って、腕利きの麻薬捜査官として名を馳せていた。春麗は、そんな父を誇りに思い、つねに慕い続けてきた。幼い頃からおてんばだった春麗が、唯一素直にいうことを聞く相手が父親であったのだ。

父の失踪は、春麗に大きなショックをもたらしただけでなく、彼女の人生さえも変えてしまうできごとだった。

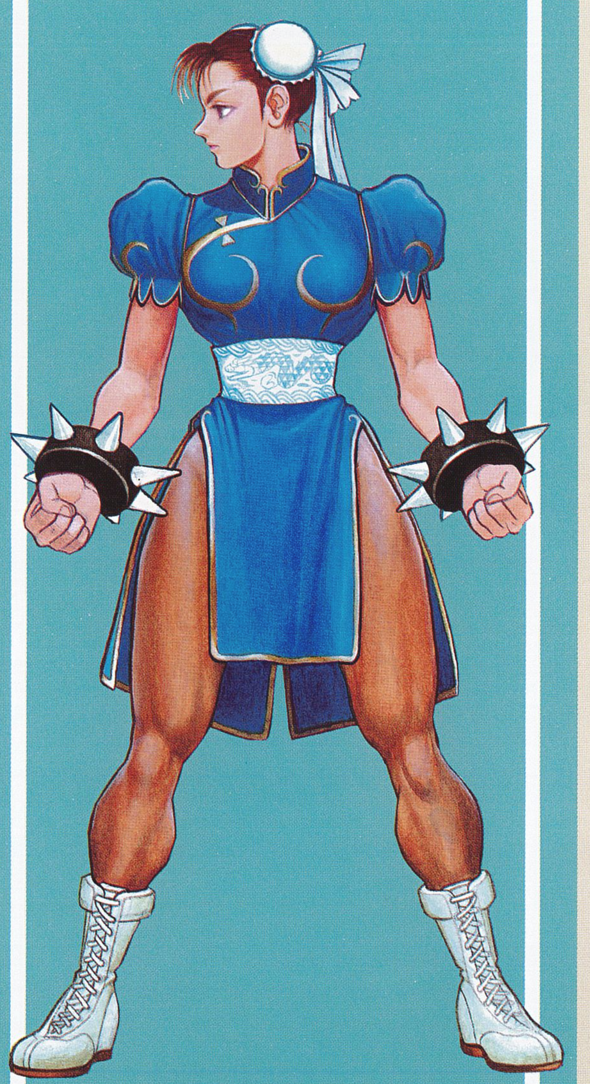
将来のことなどまだぼんやりとしか考えていなかった春麗は、まさにこの事件をきっかけにして、女刑事への道を歩み始めたのだ。遊び半分に稽古していた拳法にも、自然と激しさが増していく。もともと素質十分の春麗が、自他ともに認める格闘家に成長するまで、さほど時間はかからなかった。

父の捜索を続けるなか、次第に見えてくる大きな組織の影。春麗の拳の狙いは定まった。

キャラクター誕生秘話

前作「ストリートファイター」の硬派なイメージを変えるために生まれた紅一点。初期設定では中国娘とだけ呼ばれていた。

響きがよくてきれいな名前ということで、春麗と名づけられた。



スピニングバードキック（回転的鶴脚蹴）

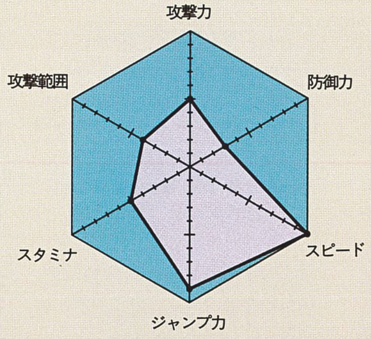
逆立ちをすることによって、得意の足技を自在に使うというところから生まれた技。

春麗の場合、腕では強力な脚による攻撃の反動を支えるのが困難だったため、腕で支えるかわりに両脚の生み出す遠心力を利用することにしたのである。

スピード、脚力、軽い体重といった天性の能力が集まった結果、まるで飛んでいるように移動しながら攻撃することが可能になった。

自分の得意な脚技にこだわった成果が、この回転連続蹴りにあらわれているのだ。

名前：春麗
生年月日：1968年３月１日
身長：170cm
体重：秘密
３サイズ：B88　W58　H90
血液型：A型
好きなもの：クレープ・フルーツ類
嫌いなもの：ベガ



ファイターとしての春麗

足技を中心としたスピード攻撃が、春麗の得意とする戦法だ。飛び道具は持たないが、高いジャンプから自在に繰り出すキックは、飛び道具の直線的な攻撃をしのぐ。

足技の派手さにかくれがちだが、離れた間合いから相手を捕らえて投げにもっていく攻撃も巧みだ。パワーこそ他のファイターほどではないが、その実力を甘く見た男たちは、必ずや地に伏すことになるだろう。

百裂脚

この目にも止まらぬ連続蹴りには、強力な脚力とスピードが必要である。春麗は蹴り技において人間の力を100%引き出すことに成功したのである。

この技は、彼女が幼いころから学んでいた拳法の影響で発勁も同時に行なっている。そのため常人でも脚がオーラに包まれているのを見ることができる。

異常なほどの速度で蹴り出される脚は、強い反動があるために自由な角度で蹴り出すことができない。そのために、上方や下方に死角ができてしまうという欠点もある。

CHARACTER

張り手十番勝負

E.本田

E.HONDA

PROFILE

スモウと風呂をこよなく愛する日本男児。実力では角界一ともいわれている。

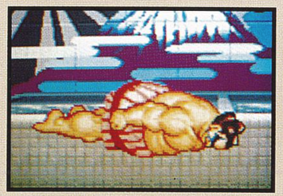
性格は豪快の一言で、細かいことを気にしない彼は、自分がいいと思ったことは人にもいいはずだと思い込んでしまうような男だ。自分がこんなに夢中になっているスモウにみんながあまり関心を示さないのは、スモウのすばらしさを知らないからだ。人の好みなど深く考えない本田の思いつきは、ついに彼を世界へと旅立たせた。

もともと闘いが目的ではないのだが、スモウよりも優れた格闘技があるなどといわれては、まげとふんどしがだまっていない。自分の強さを誇示したいのか、スモウの強さを披露したいのかはわからないが、本人にとってはどっちでもいいのだろう。

闘うときの本田の顔は、つねに無邪気に楽しそうだ。彼を憎む人間がいないというわけは、こんなところにありそうだ。

キャラクター誕生秘話

日本といえばスモウ。そのスモウをアピールするキャラとして生まれた本田。最初の名前はE．鈴木だったが、外国人にわかりやすい本田に変更になった。エドモンドという名は、カプコン本社近くにある看板からとったそうだ。

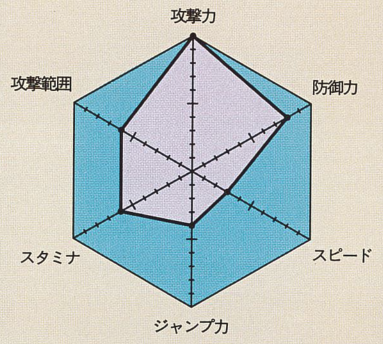


スーパー頭突き

頭突きは、相撲では禁じ手である。本田があえてその頭突きを使うのは、世界に旅立って相撲取り以外の格闘家を相手にするためである。世界では土俵のような狭い空間で戦うことはめったにないため、極端に間合いが開いてしまうことがある。相撲はボクシングと同じで、広い間合いに対する攻撃手段がない。そこで生みだされたのが、スーパー頭突きというわけだ。

全身の筋肉をバネとして自身をミサイルと化す。相撲取りとしては軽量級の本田だからこそ可能な技である。

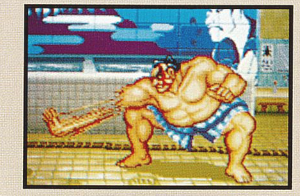
名前：E．本田
生年月日：昭和35年11月３日
身長：185cm（まげ含む）
体重：137kg
３サイズ：B212　W180　H210
血液型：A型
好きなもの：ティラミス・ちゃんこなべ・風呂
嫌いなもの：優柔不断



ファイターとしての本田

ケタ違いの攻撃力を誇り、とにかくそのパワーを前面に押し出した攻撃を仕掛けていく。一撃でもあたればダメージは大きい。

彼に格闘技を極めようという気はない。スモウはすでに彼にとって究極の格闘技なのだから。スモウを極めた自分が、世界一のはずだ。頭突きやプレス技を使うのは不本意らしいが、土俵のない闘いに勝ち抜くためにはやむなしと考えている。



百裂張り手

概して身体の軽い相撲取りは突っ張り、張り手を中心にした戦法を得意とするが、本田もそのひとりである。それが普通の張り手なら問題はないが、本田はただの相撲取りではない。137キロの軽量ながら重量級の腕力を誇り、さらには超人的な俊敏性を持っているのである。そのおかげで彼は、人の目には捉えられないほどすばやい張り手を、連続でやってのけることができるのだ。当初は技を出している間にふんばらなければならなかったが、最近では足腰を鍛えて移動もできる。

CHARACTER

仮面の貴公子

バルログ

BALROG

PROFILE

バイソンと正反対に、貴族の家系に生まれたバルログ。気品に満ちた顔立ちと育ちの良さをうかがわせる身のこなし。だがその微笑みの裏には、身も凍る残虐さが潜んでいる。

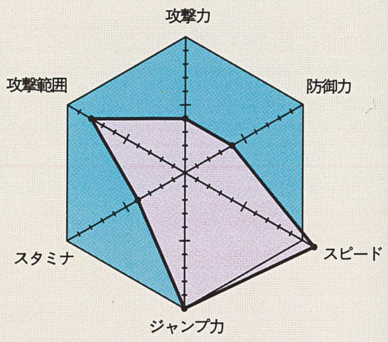
彼の母は没落貴族で、しかたなく醜い金持ちの男と結婚したという。彼の容貌と性格は母親ゆずりのものらしいが、それに加えてその生い立ちが、退廃的な感情を彼の心に植えつけた。

幼くして人生の意味を見失ってしまったバルログが心の支えにしたのは、母とその美しさだった。美しさへの執着は、彼の成長とともに強く、そして過激になっていった。

美しくないものに、存在価値はない。生き残るべきは、美しいものだけでいい。だからこそ、強さとは、美の前提条件であるはずだ。バルログは、それを証明するためだけに、闘技場へ赴く。醜いものを近づけぬ爪と仮面を手に……。

キャラクター誕生秘話

忍者＋マタドール（闘牛士）という一見ミスマッチな発想から生まれたバルログ。華麗な必殺技は、スペインステージの完成後、その金網を活かすべくして誕生したのだそうだ。



ファイターとしてのバルログ

体力にものをいわせるタイプのファイターではなく、攻撃力・防御力自体は強くない。しかし驚異的なすばやさとジャンプ力で、敵を翻弄する。

彼の闘いは、彼の美学を実践する手段のひとつなので、闘い自体が美しくなくてはならない。力で押す闘いは、彼の目には醜く写るのだろう。飛び道具を使わず、鋭利な爪で敵をえぐる戦法も、バルログの残虐な一面をのぞかせている。

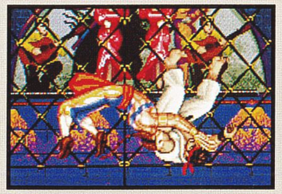
フライングバルセロナアタック

金網を利用して高く飛び上り、3～4メートルの高度から相手の頭上へ強襲をかけるフライングバルセロナアタック。この技は、日本で学んだ忍者の体術を生かしたものである。

木から木へ、あるいは屋根から屋根へとバランスを崩さずに飛び移る術。相手の視界外から一気に屠る暗殺術。これら2つの術を組み合わせ、さらに〝華麗さ〟を追求してこの技の完成となったのである。

ちなみに、金網を使わなくても、三角跳びの要領で高度を上げることも可能である。

名前　　　：バルログ
生年月日　：1967年1月27日
身長　　　：186cm
体重　　　：72kg
3サイズ　：B121　W73　H83
血液型　　：O型
好きなもの：美しいもの・自分自身
嫌いなもの：醜いもの



イズナドロップ

イズナドロップは、かつて日本のとある忍者が使っていたといわれる技を真似たものである。その技とは、木の上から相手を抱え込んで飛び降り、脳天から地面に叩きつけるというもので、名前を〝飯綱落とし〟という。

バルログは日本でこの技を学んだが、スペインの彼の闘技場には木はない。そこで彼は、フライングバルセロナアタックを応用することを思いついた。この技の落下中に相手をつかんで一回転。そのまま相手を叩きつけることで、飯綱落としの効果を得ることができたのだ。

CHARACTER

情無用のハードパンチャー

M.バイソン

M.BISON

PROFILE

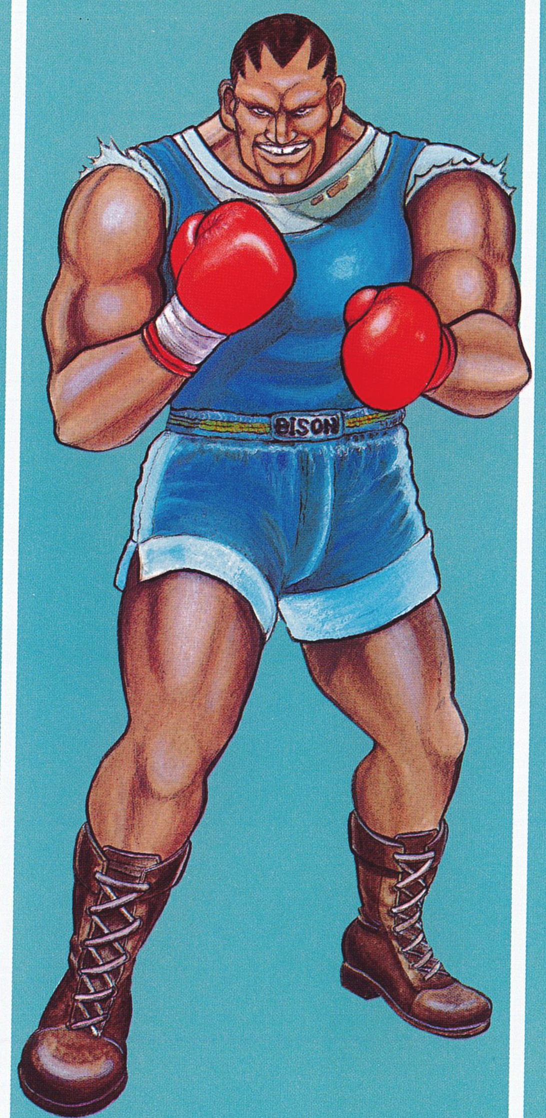
スラム街で生まれ育ち、ケンカにかけては右に出る者がいなかったほどの実力者。しかし彼は、ケンカに明け暮れる不良たちがそうするように、徒党を組んで悪事を働いたりすることはしなかった。誰の下にもつかず、誰も手下にはしない。本当に信じられるのは、この自分の拳だけだ。それが、修羅場をくぐり抜けて生きてきたバイソンの得た教訓だった。

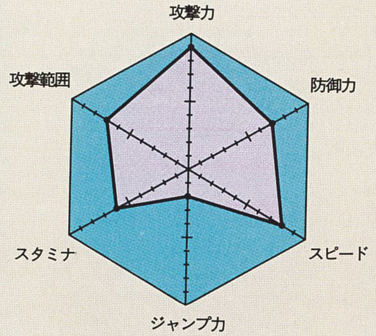
自分の拳で金を稼ぐのに、最も効率のいいのが、ボクシングの賞金だ。貧しい生活から一気に荒稼ぎのボクサーに転身したバイソンだったが、彼にとってのボクシングとは、ケンカの延長でしかなかった。手加減を知らないバイソンは、いつかプロボクシング界を追われ、ラスベガスのカジノに流れ着く。

賭博の町を支配するのは、お上品なルールなどではない。欲望と金、それに力だ。まさに、彼にふさわしいリングではないか。

キャラクター誕生秘話

モデルとなったのは言わずと知れた某ボクサーだが、海外版「ストII」では、やはり問題となるので、バイソン→バルログ、バルログ→ベガ、ベガ→バイソンとキャラの名前だけ入れ換えられた。

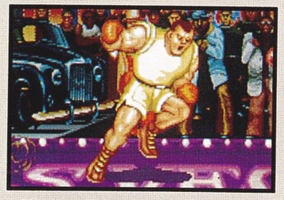




ファイターとしてのバイソン

ボクサーなので、足技が使えないというのが、大きな特徴だ。しかし軽快なフットワークから繰り出すパンチは多種に及び、その威力は他のファイターのキックにも勝る。防御の上からの攻撃はボクサーの彼には得意中の得意だ。

攻撃法が一辺倒になりがちなのが弱点といえば弱点だが、そのスキをつくのは至難の技だろう。しかし、いったん崩れるともろい一面もある。



ダッシュストレート（アッパー）

ボクシングは、基本的には互いに接近しあって戦うスポーツであるため、間合いの離れた相手に対する攻撃手段がない。バイソンは、ボクサー特有の瞬発力を脚に集中させ、猛然とダッシュしてパンチを繰りだすことでその欠点を補うことに成功したのである。

この技が生まれたのは、バイソンの幼少の頃から経験してきたケンカのおかげである。ケンカは、いかにすばやく相手を叩きのめすかがカギ。そこで、瞬時に相手に近づくダッシュ力がものをいうというわけだ。

名前　　　：M．バイソン
生年月日　：1968年9月4日
身長　　　：198cm
体重　　　：102kg
3サイズ　：B120　W89　H100
血液型　　：A型
好きなもの：女・バーボン
嫌いなもの：魚・算数・努力

ターンパンチ

パンチとは、腕だけでなく腰の回転も利用して打ちだすものだが、回転といっても角度でいえば90度くらいが最高である。それだけでも相当な威力だが、バイソンはさらに威力を増すために身体を一回転させた勢いを加えることを思いついた。彼の強じんかつ瞬発力のある足腰のおかげで確かにパンチの威力は上がったが、相手にいったん背中を見せることになるため、スキができるという欠点までも生まれてしまったのだ。フェイントのパンチを出すことで、その欠点を何とか補えることはできた。

CHARACTER

闇をまとう魔人

ベガ

VEGA

PROFILE

憎悪のサイコパワーを武器に、目ざわりな存在を次々抹殺していく悪の格闘王。

その生い立ちも年齢もまったく不明。ただ、ある高名な格闘家に師事してサイコパワーを自在に操る術を身につけたということだけはわかっている。サイコパワーとは、いってみれば負の「気」。その源は、憎しみのパワーだ。自分以外のすべての存在に対して、これほどの憎悪の念を燃やすことのできるのは、ベガだけだろう。どうやら彼は、自分の感情そのものを暗黒の力の赴くまま、コントロールすることができるらしい。

裏の世界で暗躍する謎の秘密結社「シャドルー」の真の支配者であるといわれている。

キャラクター誕生秘話

最強のボスキャラなので、常人にできないような技がいろいろ考えられた。敵のパンチを受けとめてそのまま投げる、キックしてきたところを舞い上がり、足の上に乗って余裕の表情を見せる、などは、そのまま実現はしなかったが、デッドリースルー、ヘッドプレスがその名残りだ。

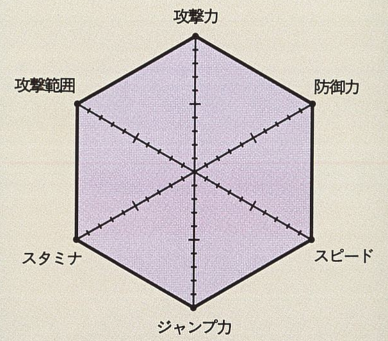
ベガの名は、スタッフで出し合った名前から強そうで悪そうなものをつけたが、初期設定では、イーグルヘッドの名だった。

ダブルニープレス

この技はベガがかつて学んだ格闘術を応用したもので、超能力によるものではない。その格闘術がどんなものなのか判断できないほど独創的なものではあるが、ムエタイの流れを組んでいるのではと推測はできる。

ニー（膝）と名前がついている以上、本来ならば膝から入らなければならないのだが、ベガは足全体でこの技を繰りだす。そのおかげで相手にとっては容易に返すことができないという若干卑怯な技となっている。まさにベガの極悪非道ぶりを表わしているといえよう。

名前	：ベガ
生年月日	：？？年４月17日
身長	：182cm
体重	：80kg
３サイズ	：B129　W85　H91
血液型	：A型
好きなもの	：世界征服
嫌いなもの	：弱いもの・無能な部下

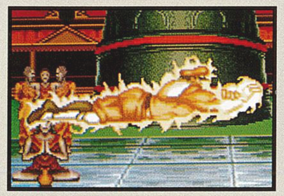


ファイターとしてのベガ

彼の闘いは、すでに格闘ではない。彼の拳は憎しみの拳、相手を殺す拳だ。ベガにとっての闘いとは、楽しむためのゲームか、邪魔者を退ける手段なのだ。

勝つことしか頭になく、卑怯な戦法や残酷な方法にも、何のためらいもない。

もちろん格闘家としても超一流の腕を持っているだけに、その凶悪な攻撃を浴びてまともでいられるものはめったにいない。反撃のチャンスを狙うこと自体が、ベガに対しては困難といえるだろう。



サイコクラッシャーアタック

ベガは一種の超能力者である。念動力、テレパシーといった力はないが、その超常的なパワーをオーラとして身にまとい、拳によるダメージを倍化させるのだ。いわゆる気功のある種究極のかたちといってもいいだろう。

サイコクラッシャーアタックは、彼のその力を存分に発揮させる技である。オーラを青白い炎に変えて身体全体を覆い、そのまま回転しながら相手に突っ込むのである。鉄のような爪で相手の腹をえぐると同時に、オーラの炎で焼き尽くすのだ。彼はこの技で師匠を殺害した……。

CHARACTER

格闘王・再び

サガット

SAGAT

PROFILE

かつて格闘技の帝王とまで呼ばれた男。リュウとの闘いに敗れたことをきっかけに、その座を捨て、ひとりの格闘家としての修行をやり直していた。

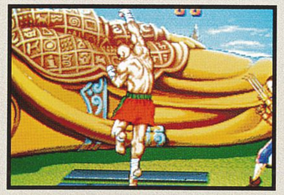
彼がファイターへの道を歩むようになったきっかけは、幼い日に不良とのケンカで失った片目だった。サガットは、その時から、誰よりも強くなることをその眼帯に誓ったのだった。思えば、頂点にのぼりつめた（と思いこんだ）時から、帝王ともてはやされる日々、彼の心に刻みこまれた誓いは、薄れていく一方だった。

そして今、新たな誓いの傷跡がサガットの胸に残った。おそるべき昇龍拳の傷跡が。

ベガの側についているのも、強い格闘家たちと闘えるチャンスが増える、と思ったからだ。今のサガットにとっては、善も悪も関係ない。再びリュウと闘いたい、それ以外に今のサガットに必要な言葉はない。

キャラクター誕生秘話

前作において、最後のボスとして、地上最強の格闘技といわれるムエタイ（タイ式ボクシング）の使い手が選ばれた。そのムエタイを極めた男として誕生したのがサガットだ。

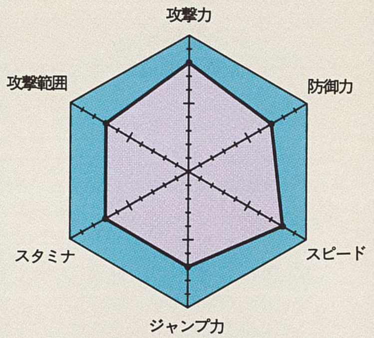


タイガーアッパーカット

「昇龍拳を破るには昇龍拳しかない」これがタイガーアッパーカットが生みだされたきっかけである。リュウの昇龍拳の前に破れた格闘王は、常に昇龍拳を破る術を考えていた。そしてこの結論に至ったのだ。

長い修行の末に、サガットは昇龍拳を会得することに成功した。しかも柔軟な身体とジャンプ力のおかげで、昇龍拳よりも低い位置から繰りだし、より高い位置へと飛び上がることができるのだ。一度見た相手の技を自分の物にするサガットの格闘センスはさすがといえよう。

名前	：サガット
生年月日	：1955年７月２日
身長	：226cm
体重	：78kg
３サイズ	：B130　W86　H95
血液型	：B型
好きなもの	：強い対戦相手
嫌いなもの	：昇龍拳

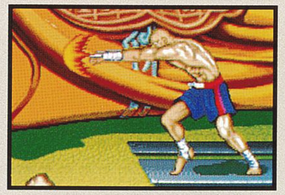


ファイターとしてのサガット

かつてのリュウとの一戦以来、サガットの闘いは一変したといっていいだろう。敵をあざけるような翻弄の仕方から、とことんスキを見せない攻撃型のファイターとなったといえる。

一度は帝王と呼ばれただけあって、総合的な戦闘力は他のファイターに抜きんでている。２種類のタイガーショットにタイガーアッパーと、状況に応じた技の使いわけもうまい。

敵を寄せつけず無敗を誇ってきただけに、いざ攻撃を食らうと、打たれ弱い一面を見せることも。



タイガーショット

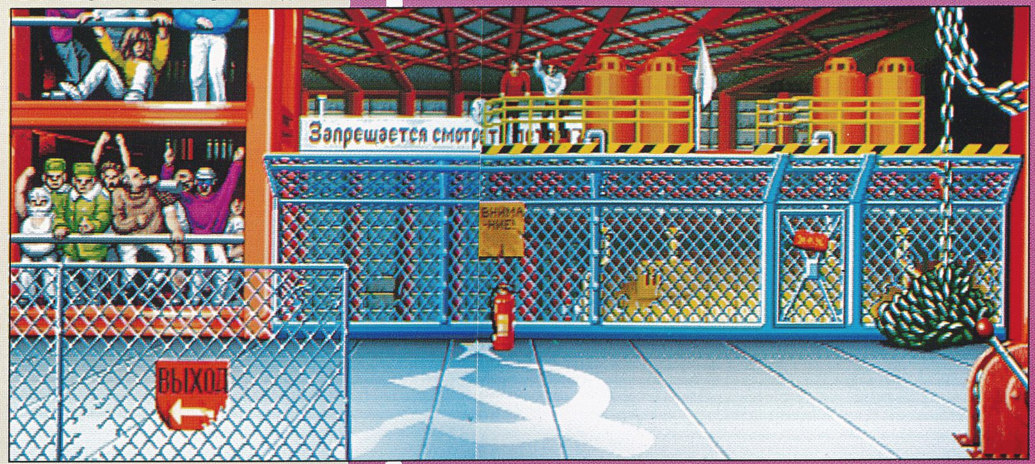
タイ式波動拳とでもいおうか。技の形そのものはリュウ・ケンの波動拳とまったく同じである。以前は両手で打ちだしていたが、その後の修行により片手で打ちだせるようにすると同時に、地を這うように飛んでいくグランドタイガーショットをも編みだすことに成功した。

サガットがどこでこの技を修得したかは定かではない。しかし、かつてベガが師事したサイコパワーを使う格闘家が、その能力をベガ以外にも伝授したという噂があり、サガットもそのひとりではないかと思われる。

STAGE

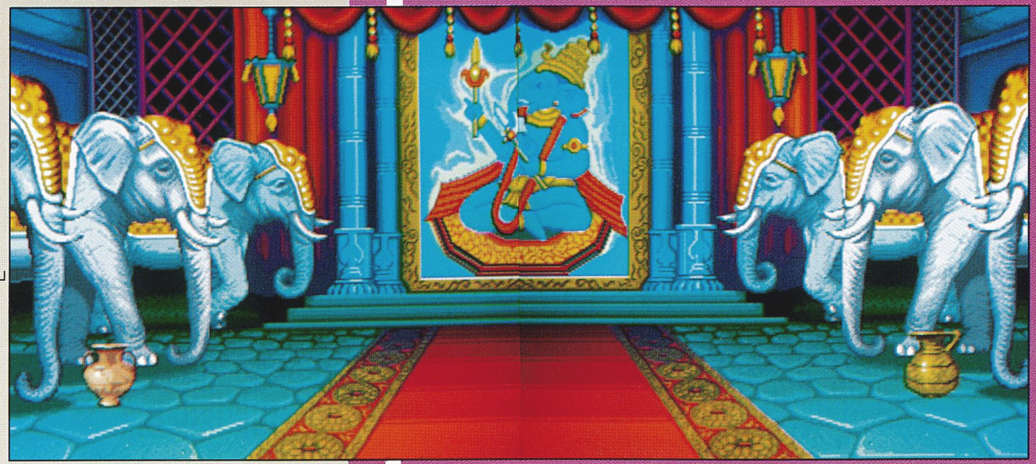
BATTLEFIELD
OF THE WARRIORS

●ソ連(ザンギエフ)大工場



地下プロレスの世界で一躍有名になったザンギエフ。このたび、世界の挑戦者がソ連にやってくるということで、大統領じきじきにお呼びがかかった。
「ソ連の強力さを全世界の人々に伝えてくれたまえ、同志ザンギエフ君。だが、適当な広さがあって、大勢の観客が入れるようなところは……」
「ああ、大統領、それなら地元のあの大工場がいいんじゃないかな。みんな顔見知りだし、オレの試合を楽しんでくれると思うんだが」
「うむ、あそこなら大丈夫だ。しかもわが国の労働者階級の精華といえる。頑張ってくれたまえ、同志ザンギエフ君」

●インド(ダルシム)マハラジャの宮殿



インド代表決定戦がマハラジャの宮殿で行われた。いま格闘王をたたえる儀式が終ったばかりだ。
「偉大なる王、外に誰かきております」
「うむ、異国からの挑戦者のようだな。ちょうどよい、ダルシムよ、お前の力をためしてこい。どんなに離れていても余は見守っているぞ」
「私は勝たねばならないだけの理由がある。運命には逆らえない。運命には……」
ダルシムはかつてヨガの修行をしたホールへと向かう。彼にとっては誰が挑戦者でも同じことなのだ。最大の敵は自分自身なのだから……。

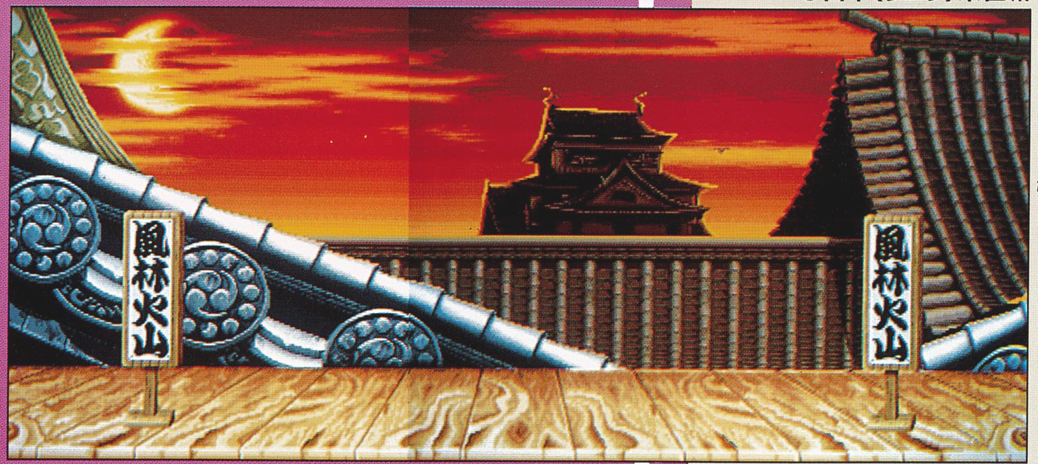
●ブラジル(ブランカ)アマゾン河流域

いつもはジャングル奥深くに住んでいるブランカだが、1年ぶりに町に下りてみた。町はある噂で持ちきりだった。何でも、毎日のようにストリートファイターが現れ、ストリートファイトを繰り広げるそうだ。
いまや、密林の王オンサ(豹)ですら彼の前では猫も同然になる。危険に満ちた大アマゾンのジャングルにも、もはや彼の敵はいなくなってしまった。
「うおっ、うおっ、うおるうううっ！」
強敵を求める彼の中の血が騒ぐ。新たなる闘いを求めて彼は世界へ旅立つ決意を固めていた。

STAGE

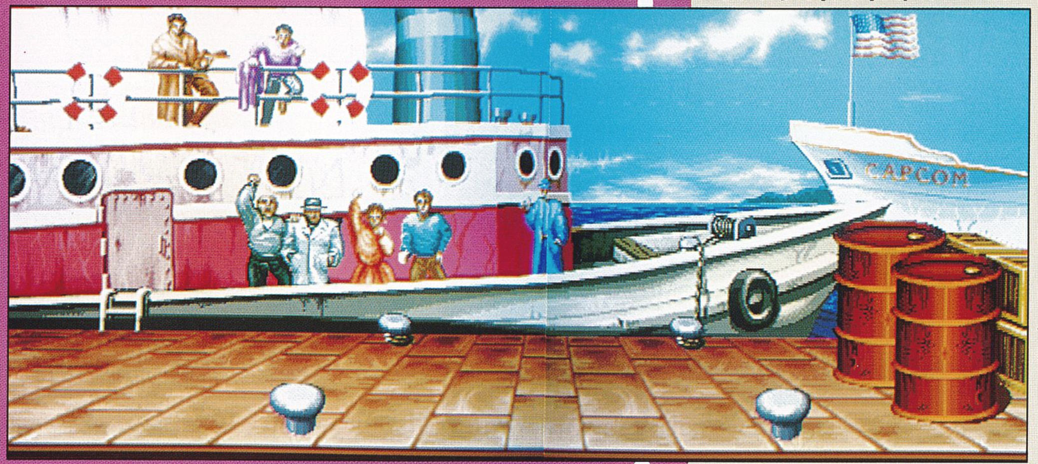
BATTLEFIELD
OF THE WARRIORS

●日本(リュウ)朱雀城



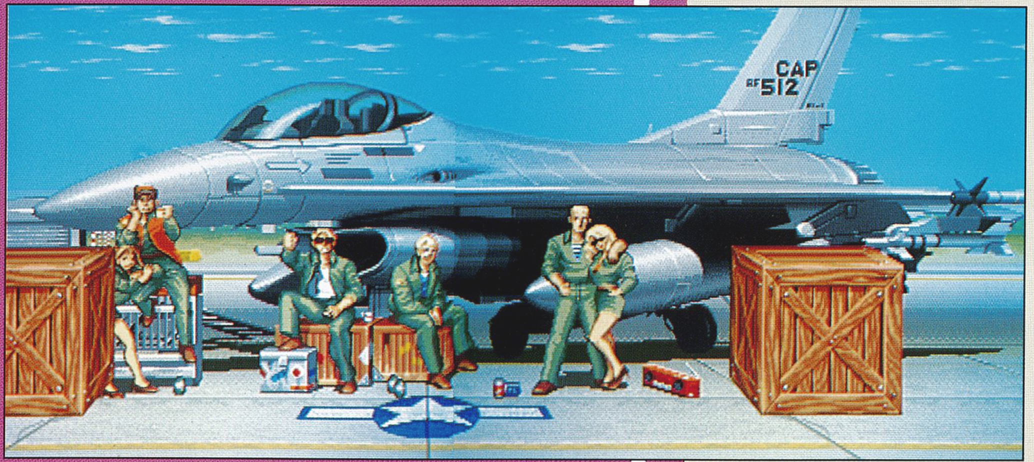
昔お世話になった故郷の朱雀城道場で稽古をしていたリュウ。世界の強豪が動きだしたらしい、との噂を耳にし、ケンに一通の手紙を出した。
稽古も終わり地上10メートルの風に吹かれながら、いつか闘わなくてはならぬ強敵のための闘いの舞台で夕日に黄昏(たそがれ)ていたリュウだったが、突然の道場破りが……。
「よし、ちょうどいい、物足りない稽古だと思っていたところだ」
新たなる闘いへの幕開けだ。

●アメリカ(ケン)バトルハーバー



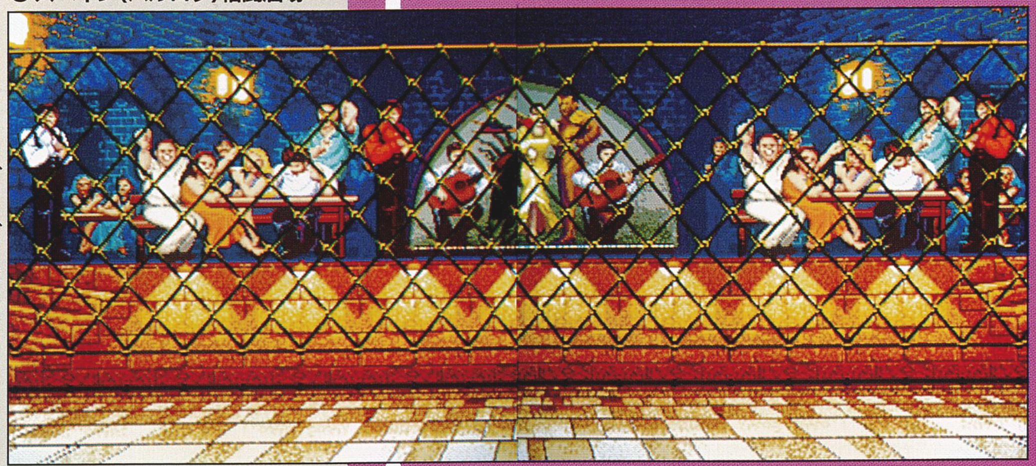
ここは毎日ストリートファイトが繰り広げられる、通称バトルハーバー。他の国からの渡航者や、船乗りたちの間にケンカが絶えず、自然とストリートファイトの場と化していた。最近では酔狂な連中がわざわざ見物にきたりする、この港がケンの修行場所。ここで闘えば、体もきたえられるし、金も手に入る。一石二鳥だ。今日も新たなる強者たちが海を渡ってやってくる。
「なまった体を温めるのにちょうどいいぜ。しかしリュウのやつ、今頃何をしてやがるんだろうな……」
赤い道着に潮風を受けて、ケンは今日もおのれの勝利を確信していた。

●アメリカ(ガイル)空軍某基地



戦友ナッシュを殺した奴を捜すために、可愛い部下たちとも今日でお別れだ。
みなが見送るなか、いつもクールなガイルは精一杯の笑顔を見せた。
「しかし、今のところ手がかりはベガという名前だけか……」
余裕を見せたものの、そいつが何者なのかさえはっきりしない。
そんなとき、彼の目の前に挑戦者は現れた。
挑戦者が言うには、悪のオーラを自在に操る男の話は聞いたことがあると言う。
「腕ずくでもみんな聞かせてもらうぜ、お前にうらみはないがオレは負けるわけにはいかない」

●スペイン(バルログ)格闘酒場

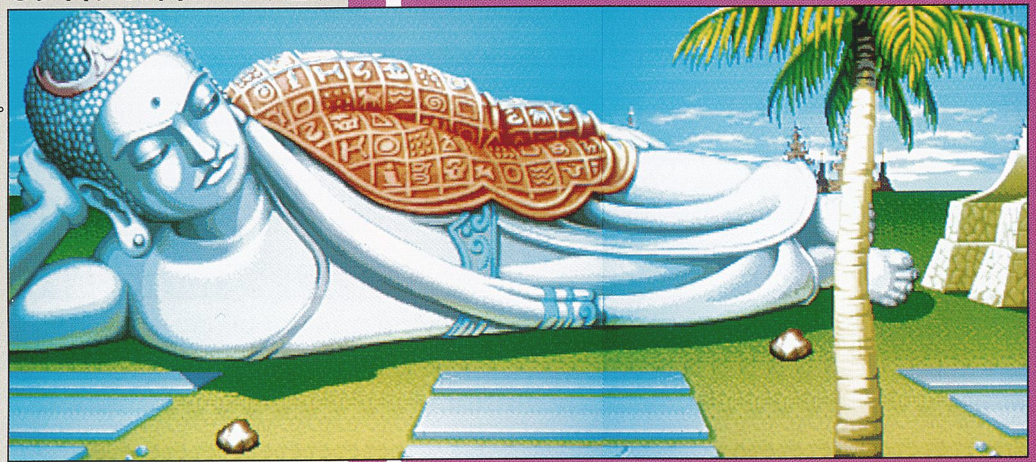


スペインのとある街の裏通り、秘密めいた地下へと続く階段をおりると一軒の酒場がある。この酒場は会員制となっており、ギャンブルはもちろん、麻薬等の売買も行われているらしい。ここでの最高の呼びものは、現代のパンクラチオン、ストリートファイトだ。なかでもこの酒場のスターであるバルログは、連戦連勝、向かうところ敵なしだ。

今宵、この秘密クラブは興奮のるつぼと化している。何せ、今日のメインイベントは世界中を渡り歩いたストリートファイターがやってくるというのだから。

「ふっふっふっ……美しい私が勝つのは当然。敗者は常に醜いものと決っているのですから……」

●タイ(サガット)アユタヤ遺跡



ここは過去と現在が同じ時の流れの中に存在するタイの遺跡。

厳しいトレーニングの合間に、独り坐禅をくみ精神修養をしているサガット…。

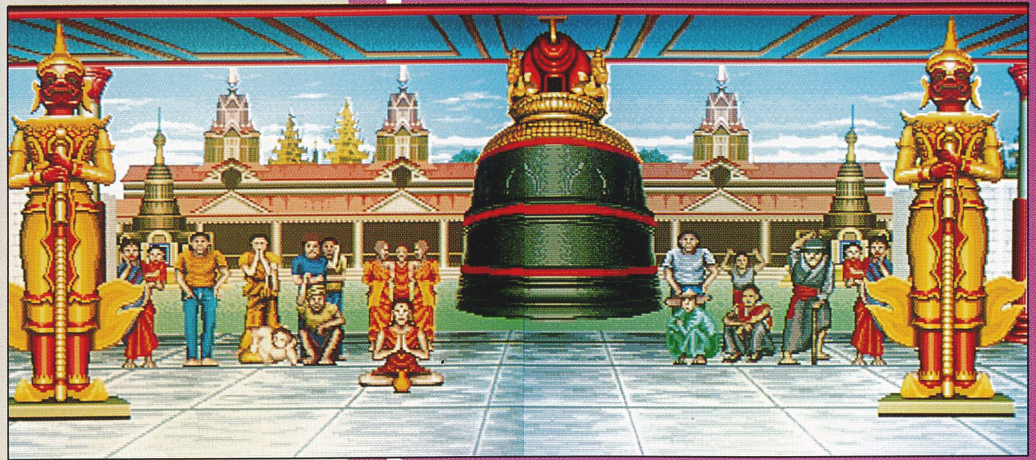
「お前がサガットか。噂以上の実力のようだな」

新たなる挑戦者が現れた。

「見ただけでオレの実力を見抜くとは、お前も相当の敵を叩き伏せてきたのだろう。しかし、それも今日で終わりだ。手加減せぬぞ、かかってこい！」

リュウ&ケンを目の前に叩き伏せるその日まで、サガットの修行は終わりを告げることはない…。

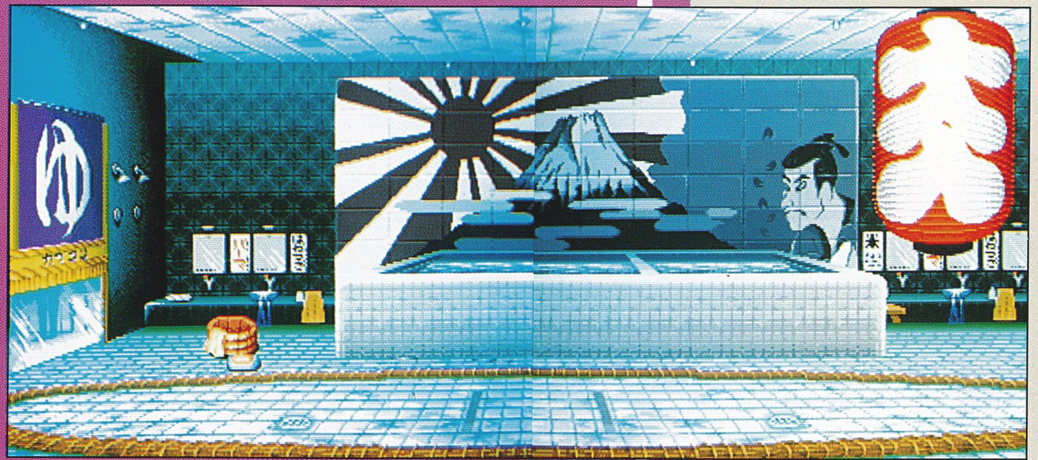
●タイ(ベガ)ラーマーヤナ寺院



闘いの時を告げる鐘の音が鳴り渡り、一癖も二癖もありそうな男たちが集まってくる。私怨から、また格闘王の名をねらって、彼らはこの闘いに挑む。ここで勝ち抜いた者だけが、あのベガと闘うことができるのだ。しかし彼らがベガの真の力を理解するのは人生の終局においてだ。一方的な勝負は、闘いというより虐殺だ。自分によせられる憎しみをさらに増幅した圧倒的な悪のサイコパワー。

彼がどこでそのような力を身につけたのか、彼の目的が何であるのかを誰も知らない。ただ、弱者をその足元に叩き伏せたときに口元に浮かぶ邪神の微笑だけが、なかば伝説として格闘王の名を世に知らしめているのだ。

●日本(E・本田)江戸の湯(東京)



実力ではもはや角界一、豪快な日本男児E・本田は、稽古の後にはいつも風呂。

小さい頃から大きな風呂で育った本田は、もちろん大きな風呂が大好き。

大好きな相撲と風呂の間で板挟みになった本田は

「いっそのこと、一緒にするでごわす！」と、なんと銭湯に土俵をしいてしまった。

珍しいことでもあり、彼の強さと共に口コミで伝わり、連日大にぎわいとなった。(特に相撲取りに大人気)

そんな噂を耳にして、ストリートファイターが江戸の湯になぐりこんできた。

「はっはっはっ、勝負の後の風呂は格別。さっさと決着をつけるでごわす！」

●中国(春麗)商店街、太平路

聞き込み捜査は地道な活動だ。今日も麻薬のルートを探るため、商店街で聞き込みだ。にぎやかな街の雑踏の中、顔見知りの行商のおばさんに何か変わったことはないかと声をかける。

「さー、知らないねー。でも最近、ストリートファイターとかいうのがよく現れて、『俺より強い奴はいないのか！』ってさけんでるよ。何でもそいつらが言うには、ベガとか言う悪い奴がいて、そいつを倒すために世界中を渡り歩いてるんだってさ。ひょっとしたらそいつが麻薬を……、ああもう、行っちゃったよ。考えるより先に行動するからね、あの娘は」

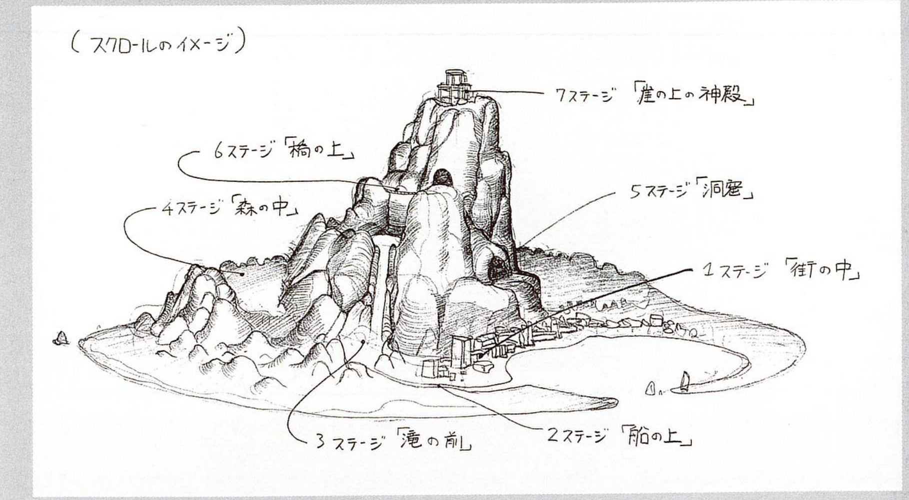
●アメリカ(バイソン)ラスベガス

ラスベガス午後11時、今日もこの街はバイソンのためのリングとなる。ささいなきっかけで始めたストリートファイト、二つの拳だけを武器にして彼はここまでのし上がってきたのだ。アメリカンドリームを地で行く男。力押しのボクシングで実際かなり儲けているが、酒・ギャンブル・女でほとんど使いきってしまう。でもラスベガスにいるかぎり、彼は英雄でいることができるのだ。

今日もまた、彼のリングに新たなる挑戦者が上がってきた。

「オレの拳に汚い血がついちまったぜ！」

BLUE PRINT

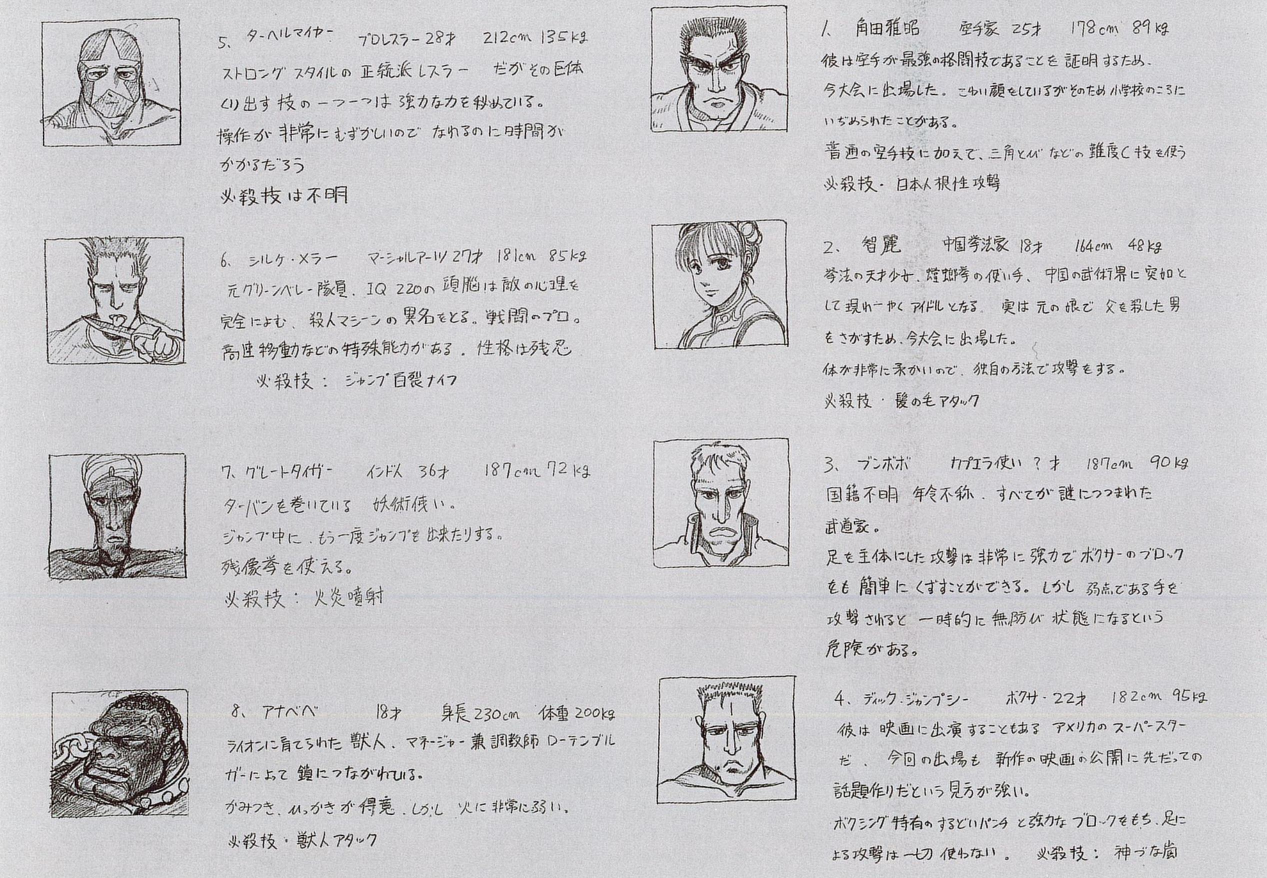


スクロールのイメージ。この絶海の孤島を舞台に、人類は有史以来はじめて最強の人間を知ることになる（予定だった）。

企画の第一段階

「ストリートファイターII」という名前のゲームがはじめて具体的に語られるようになったのは、88年秋の企画会議でのこと。最初の企画段階での「ストII」は、無人島を買い取って開かれる異種格闘技戦の一大イベントという設定だった。

登場する格闘家は全部で8人、ステージは7つ。ゲームの形式は、基本的には完成時の「ストII」と同じく、プレーヤー選択制の一対一対戦。リュウ・ケンこそいないが、「ハンディキャップ勝負」「因縁の対決」「美女対野獣」などの闘いのバリエーションは、この当時からすでに盛り込まれていた。



出場を予定されていたキャラクター。春麗やダルシム、ブランカの原型が見られる。

BONUS STAGE

●ボーナス・ドラム缶面

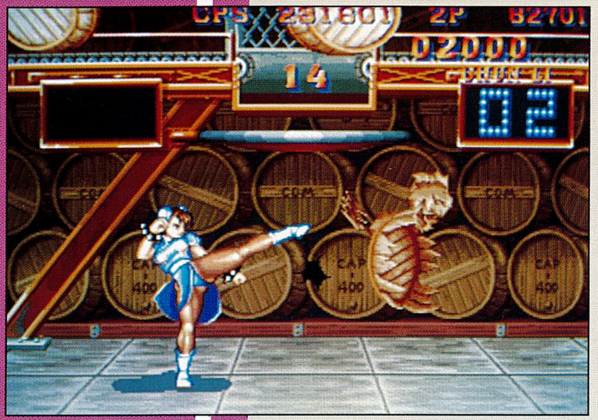
すでに火のついた石油のドラム缶の山が新たなる挑戦者を待っている。鋼（はがね）の肉体と、的確な技がなければ挑戦者は火だるまになる運命だ。

今日も病院にかつぎ込まれる者が後をたたない。

●ボーナス・樽面

廃品の樽の処理場と腕に覚えのある人間の練習兼ストレス発散場を兼ねている。

参加者は一定の参加料を支払いチャレンジ、一定のレベル以上でクリアすると賞金が出る。背後のカウンターはそのための表示、こわした樽の数が表示される。



●ボーナス・ブロック面

かつて牢獄のあったこの町では、素手でブロックをこわして脱獄した男の伝説が伝わっている。

毎年、この地方ではその伝説にちなんで頑強な男たちが、素手でどれだけブロックをこわせるかを競う祭りがある。

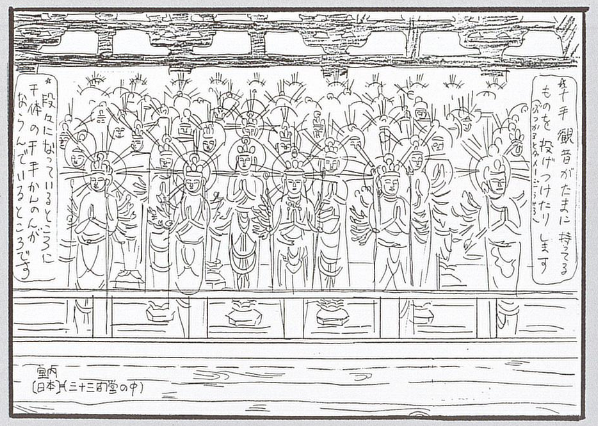
この祭り、もともとは地元の若者の参加するものだったが、いつしか空手家、拳法家などの腕自慢たちが集まってくるようになった。

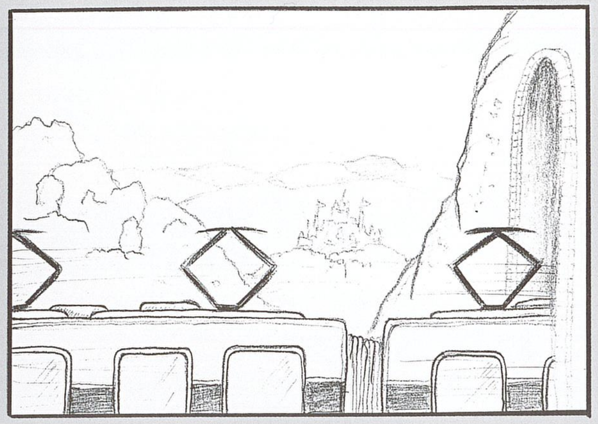
●ボーナス・車面

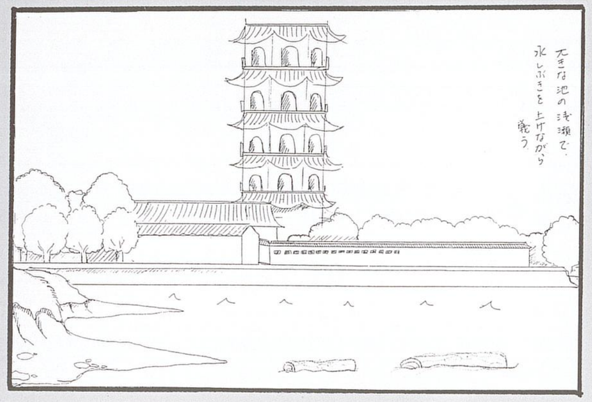
ここはアメリカのとある港町、不況で売れない中古車を使って妙な商売を考えだした男がいた。

「10ドルで車がこわし放題／しかも、素手で制限時間内にこわしきると賞金まで出ちゃうよ／」

これが意外に大当り、港にとどまらず街からも男たちがやってきた。腕に覚えのある男たちも集まり、このゲームへの参加が一種の勲章になったのだ。





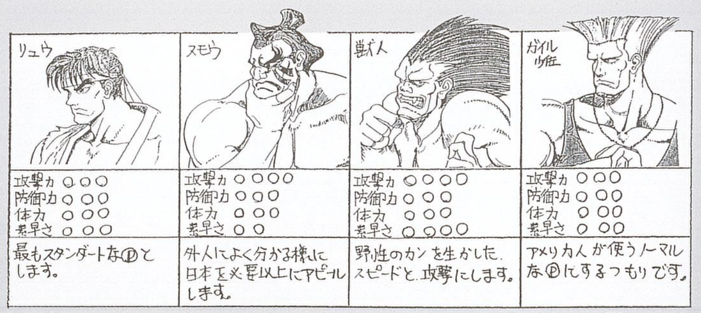


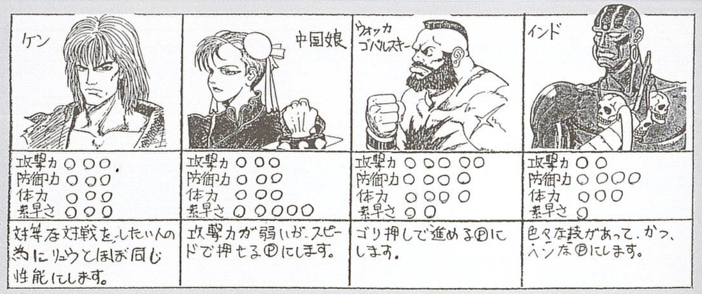
ステージの雰囲気は完成品とずいぶん違う。風圧を計算し障害物をよけながら、あるいは水しぶきを上げながらと、ステージ自体の個性が対戦に影響を与えるような設定になっている。

最強の12人

紆余曲折をへて、ようやく8人のプレーヤーと4人の敵、全部で12人の登場人物が決定するに至った。「ストリートファイター」から引き続き登場となったもの、企画の初期から練り上げられたもの、突如として現れたもの、その経緯はさまざまだが、世界最強の座を目指して闘い続ける姿勢はみなひとしく真のストリートファイターなのである。

ごく初期のラフ・スケッチ画。これがベガの原形だろう。



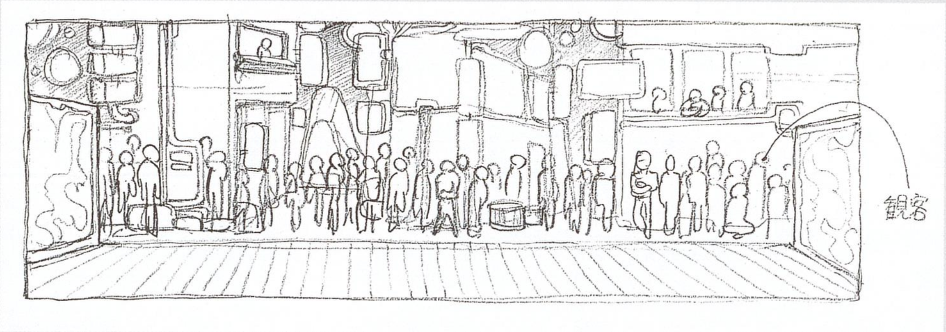


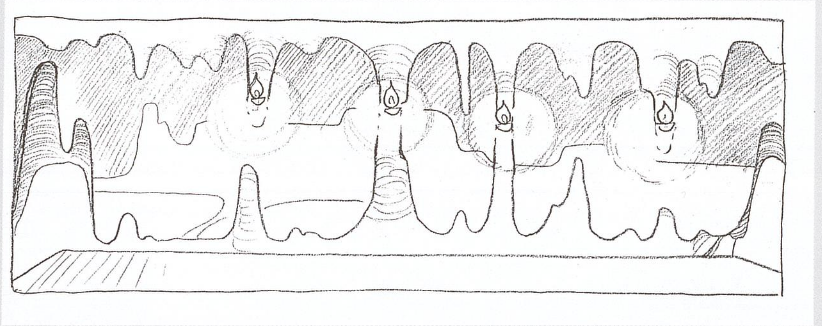
キャラクターのコンセプト表。四天王がまだ具体的になっていないが、かなりの部分までは完成に近い状態になっている。

「ファイナルファイト」から「ストII」へ

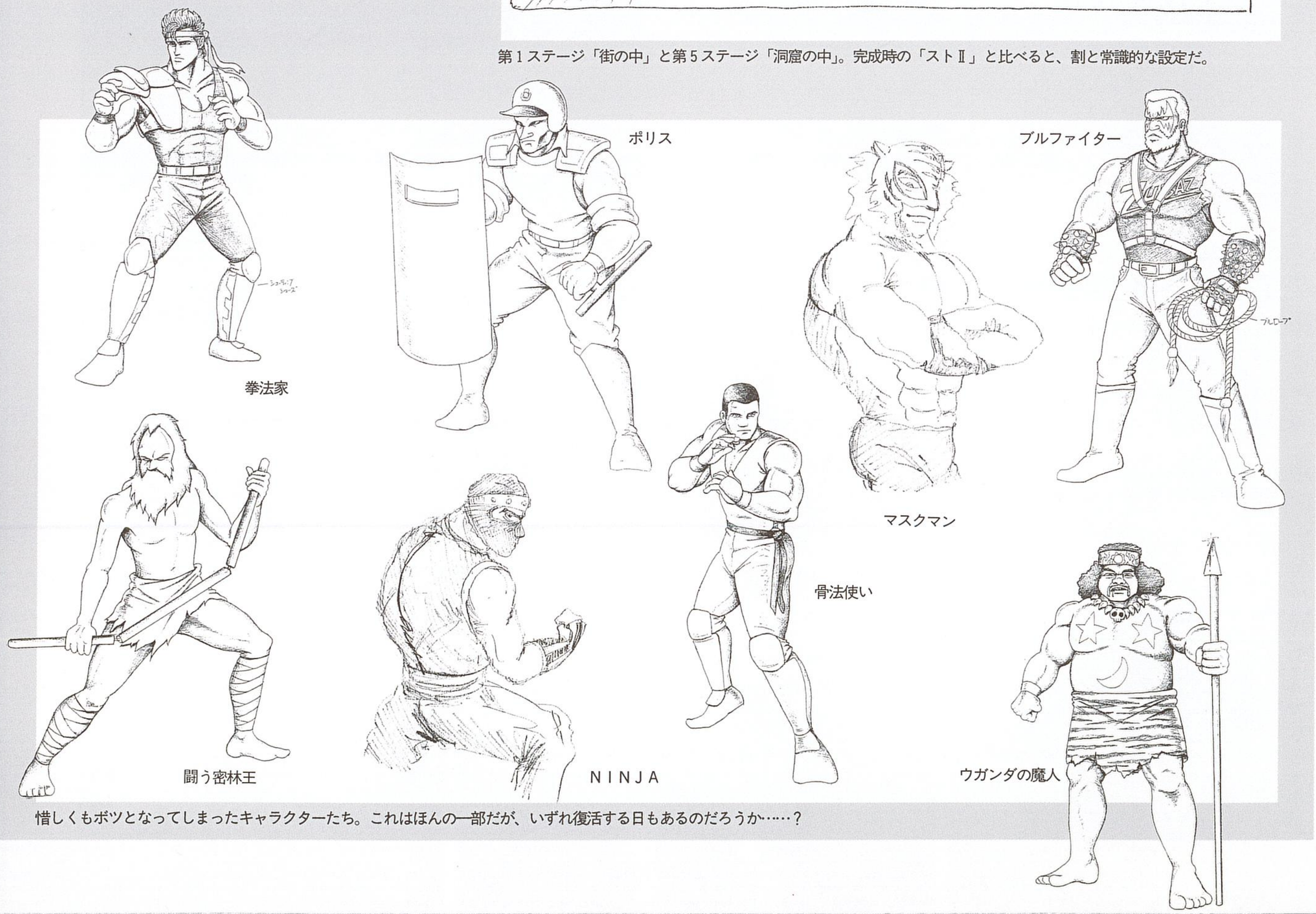
けっきょく異種格闘技戦の企画は見送られ、かわりに製作された「ストリートファイター'89」が「ファイナルファイト」と名前を変えて発表された。そしてその後で、人気ゲーム「ストリートファイター」の設定を基本的に受け継いだ続編を、という企画が立てられた。これが驚異の大ヒット作品「ストリートファイターII」に直接つながっていくことになる。

初期のラフスケッチ段階では数多くの実にユニークなキャラクター、ステージのアイディアが提出されている。その精華ともいうべきものが、最終的に採用された12人の魅力あふれるファイターたちなのである。





第1ステージ「街の中」と第5ステージ「洞窟の中」。完成時の「ストII」と比べると、割と常識的な設定だ。



惜しくもボツとなってしまったキャラクターたち。これはほんの一部だが、いずれ復活する日もあるのだろうか……？

BLUE PRINT
Making of
Street Fighter II

ザンギエフ。ここからは名前が変わっただけという感じだ。

ケン。リュウに見えないこともない。

野生児。「ハマブランカ」という名前を経て最終的にはブランカになった。

インド人キャラの初期のアイディア。この後、「ナラダッタ」という名前を経て現在のダルシムに落ち着いた。

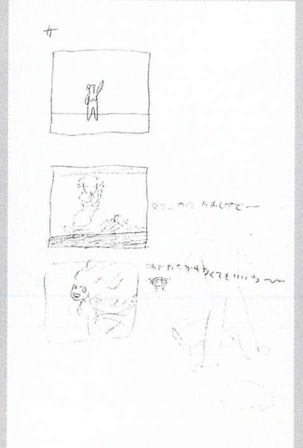
どことなくコケティッシュな「智麗」（前出）「中国娘」（上）から、強くりりしい春麗（右）が誕生した。

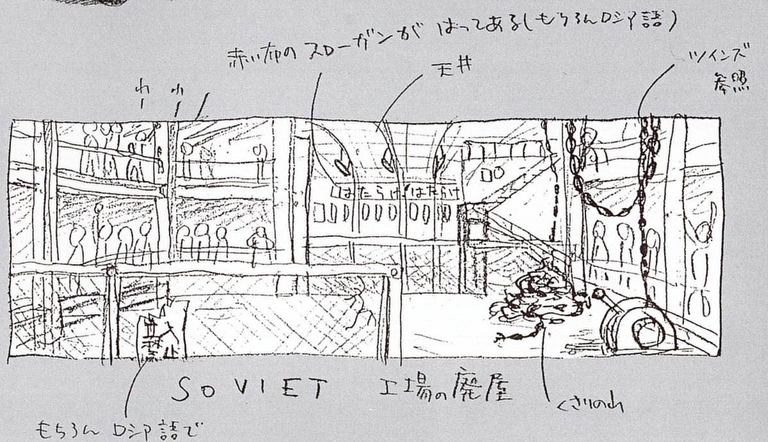
BLUE PRINT
Making of
Street Fighter II

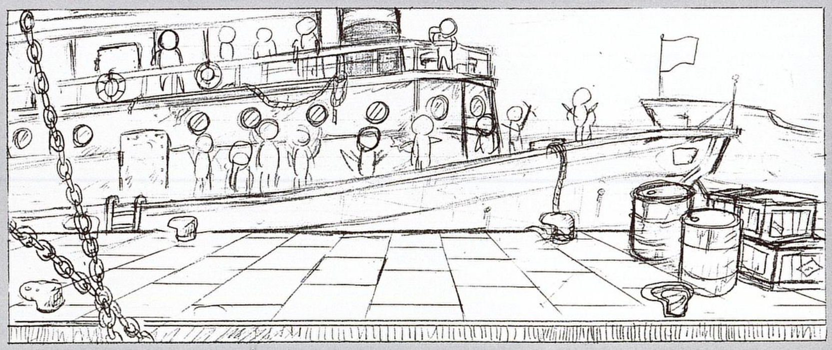
完成に向けて

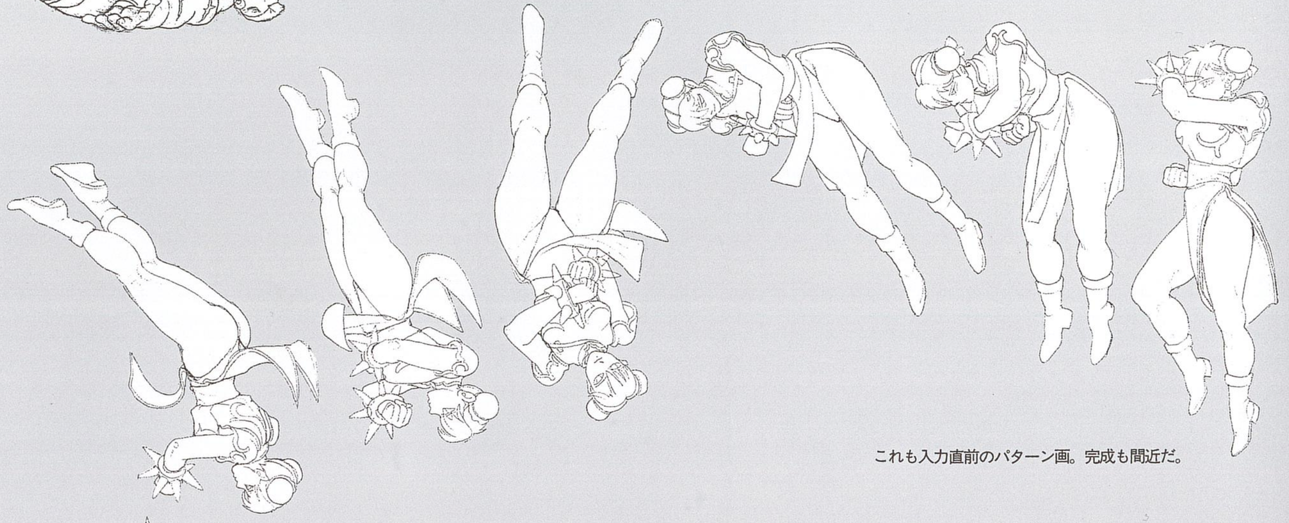
キャラクターの設定が落ち着くと、実際のゲーム作成のためのラフスケッチの詰めに入る。エンディングやステージの細部など、ここにきて「ストリートファイターII」のブループリント（青写真）は、かなり現実的なものになってきた。あとは完成を待つだけだ。

(上) 忍者＋マタドールという発想から生まれたバルログ。
(左) 十字軍のイメージは、外国の宗教感情を考慮してボツになってしまった。

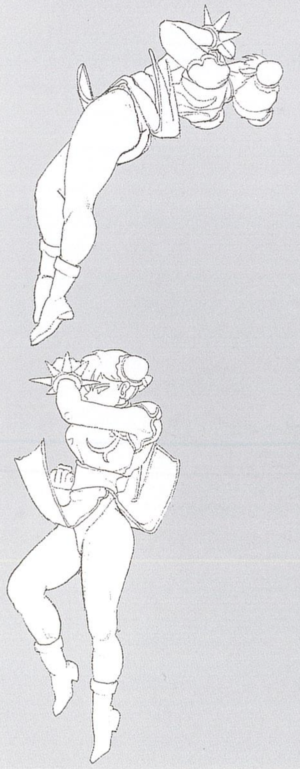

エンディング場面のイメージスケッチ。完成品にかなり近い。

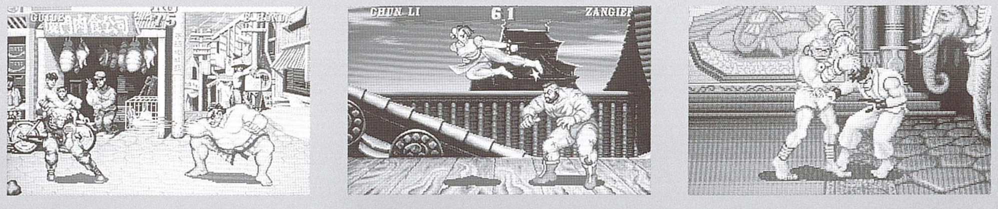



(上)ザンギエフステージ。中央の「はたらけはたらけ」という文字は「見物禁止」という意味のロシア語に置き換えられたが、特に深い意味はない。
(下)ケンステージのラフスケッチ。人物が見えにくいため、手前の鎖は撤去された。

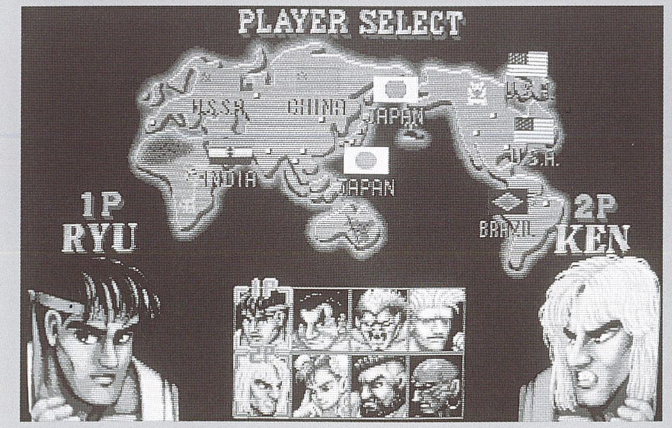


これも入力直前のパターン画。完成も間近だ。

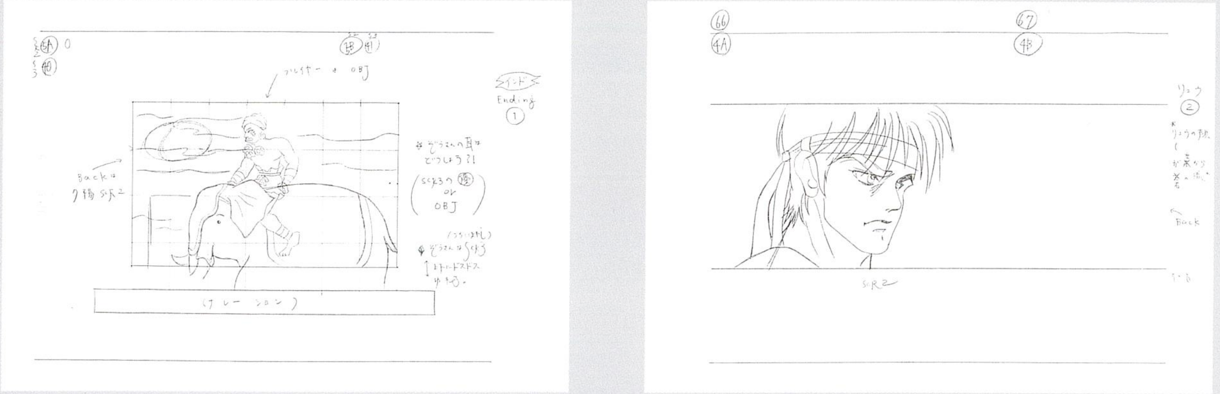




さまざまな企画の修正・変更を乗りこえ、ついに「ストリートファイターII」が完成。ファンも涙、スタッフも涙である。

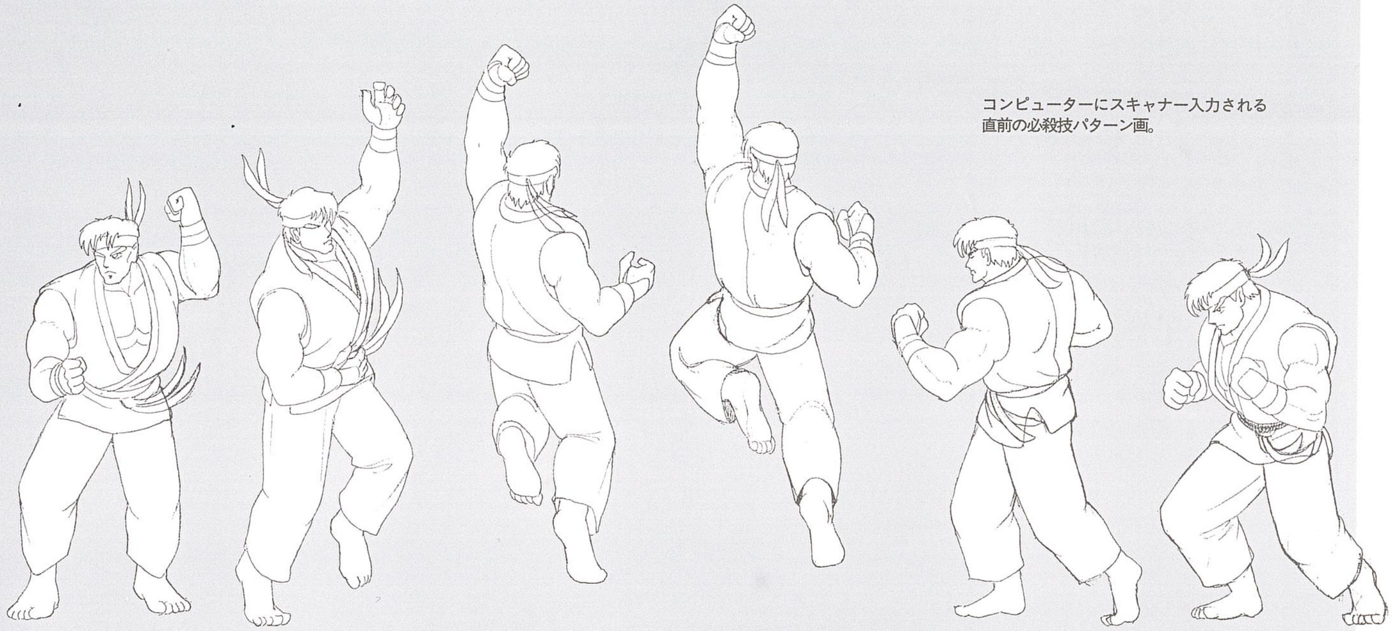


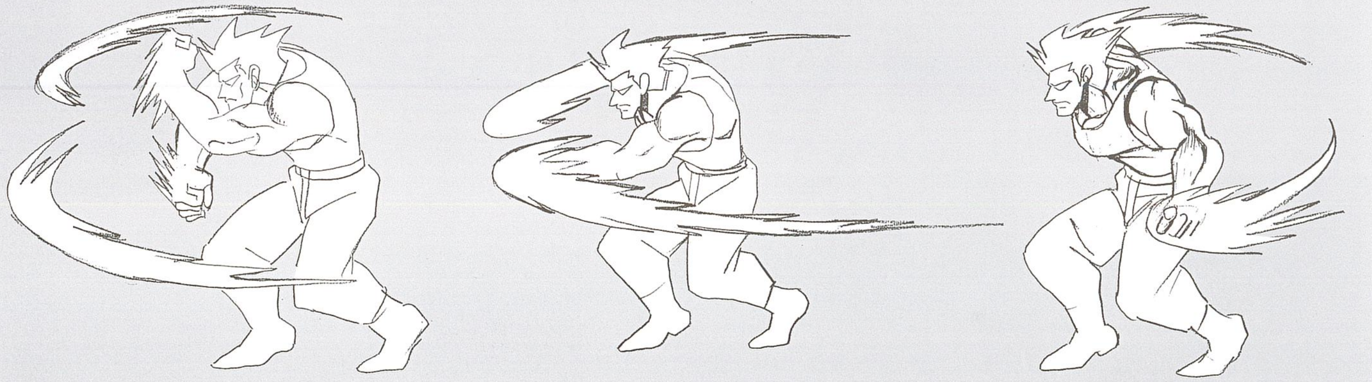
BLUE PRINT
Making of
Street Fighter II



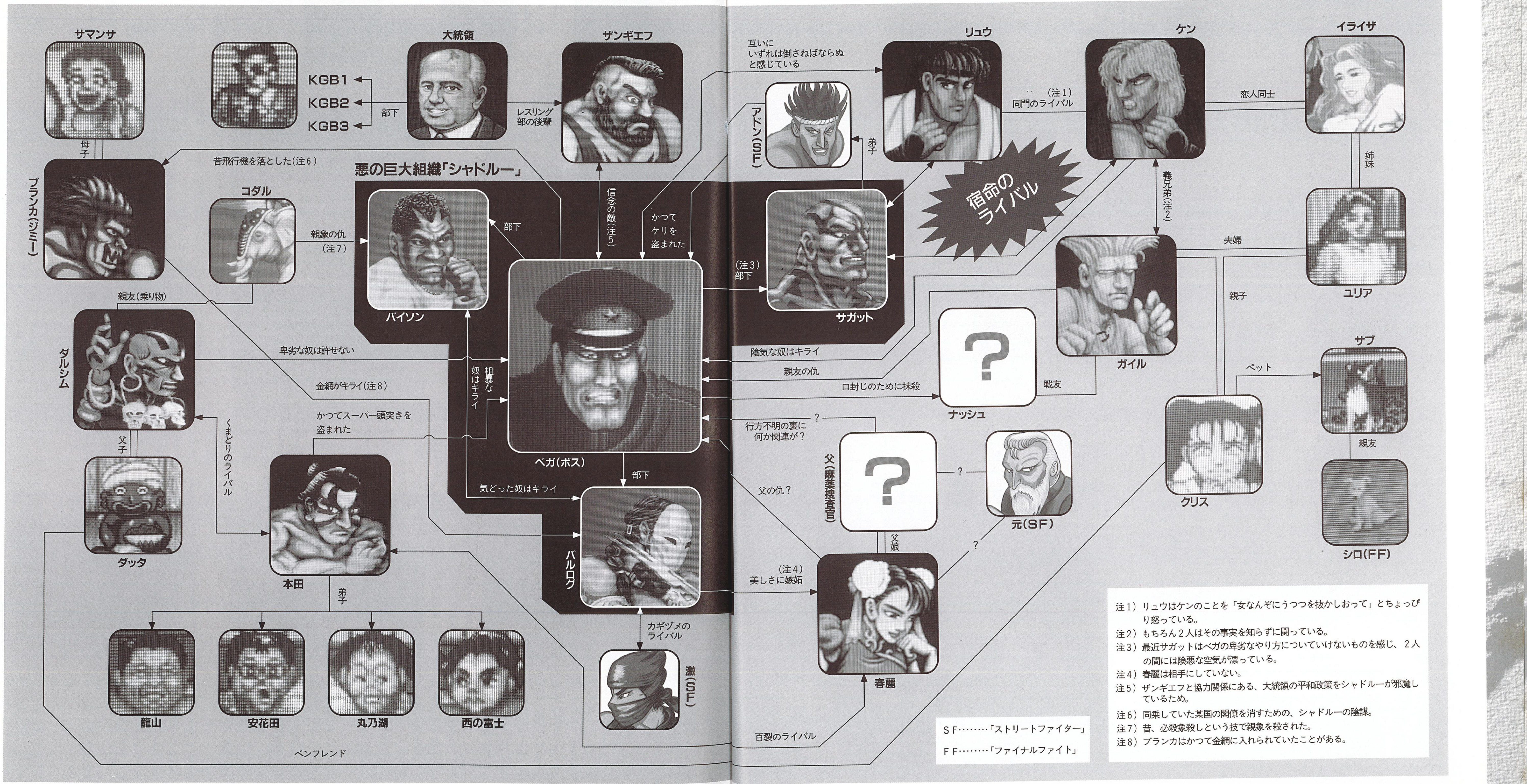
完成段階にかなり近いエンディングのスケッチ。なんとなく悲愴感が漂っている。

コンピューターにスキャナー入力される直前の必殺技パターン画。





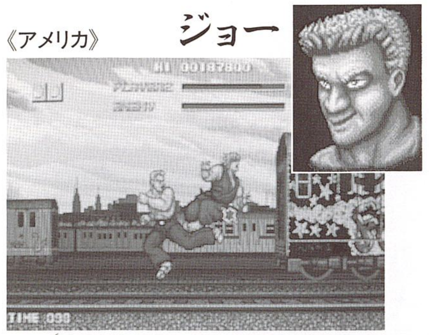
ストリートファイターII
全登場人物関係図



注1) リュウはケンのことを「女なんぞにうつつを抜かしおって」とちょっぴり怒っている。
注2) もちろん2人はその事実を知らずに闘っている。
注3) 最近サガットはベガの卑劣なやり方についていけないものを感じ、2人の間には険悪な空気が漂っている。
注4) 春麗は相手にしていない。
注5) ザンギエフと協力関係にある、大統領の平和政策をシャドルーが邪魔しているため。
注6) 同乗していた某国の閣僚を消すための、シャドルーの陰謀。
注7) 昔、必殺象殺しという技で親象を殺された。
注8) ブランカはかつて金網に入れられていたことがある。

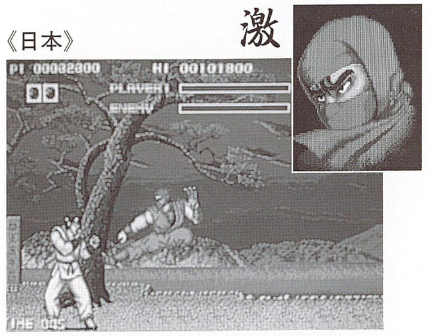
9人の強敵たち

《アメリカ》 **ジョー**



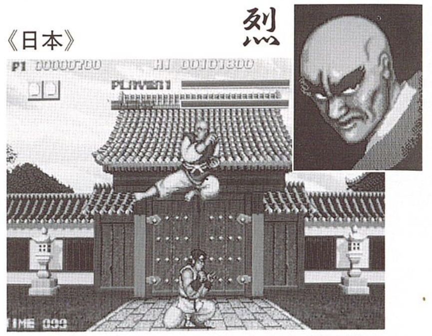
ケタはずれのパワーとスピードを武器に、弱冠24才ながら〝裏のマーシャルアーツ〟界に君臨する男。

《日本》 **激**



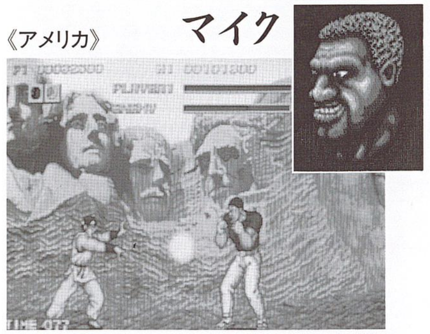
闇の世界に生きてきた忍者の血と技を受け継ぐ男。世に忍者の強さを知らしめるため闘いを続ける。手裏剣の名手。

《日本》 **烈**



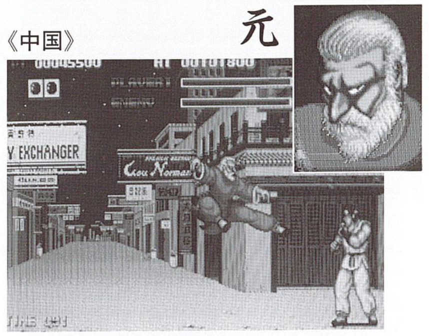
元小林寺拳法師範であったが、おのれの腕を試すために禁じられていた私闘を繰り返し、ついに破門となった。

《アメリカ》 **マイク**



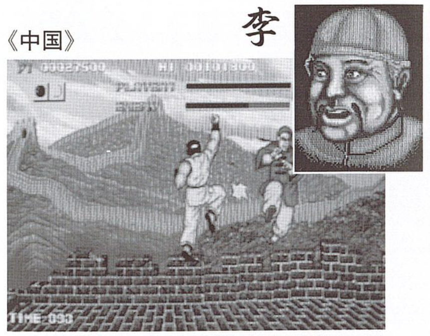
元ボクサー。チャンピオンになる実力を持ちながら、試合中に対戦相手を殺してしまい、表の世界から姿を消してしまった。

《中国》 **元**



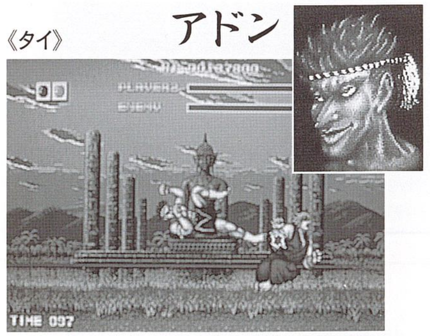
拳法家というよりは〝殺し屋〟。幼少より学んできた中国拳法をさらに発展させ、独自の〝暗殺拳〟を編みだした。

《中国》 **李**



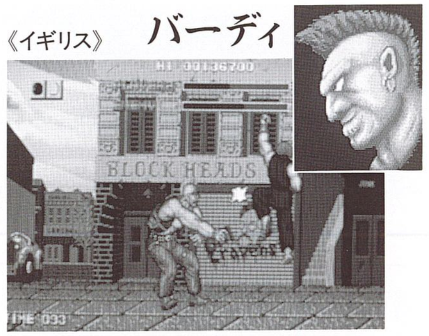
中国拳法の達人。真の格闘家と認めた者とならば試合に応じるが、真剣勝負なので命の保証はない。

《タイ》 **アドン**



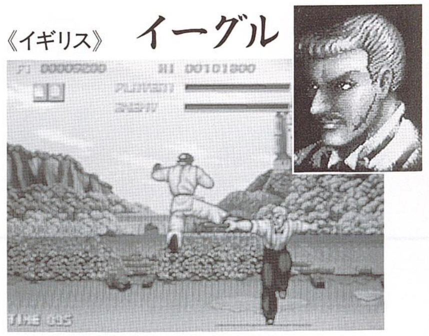
帝王サガットの一番弟子。そのスピーディーな攻撃は、帝王の折り紙つき。サガットと対戦するための最後の難敵となる。

《イギリス》 **バーディ**



ボクシング、プロレスをはじめ、様々な格闘技界で無敵を誇ったが、あまりの強さに対戦相手がいなくなり、今では酒場の用心棒。

《イギリス》 **イーグル**



成金貴族に用心棒として雇われている〝鉄棒〟の使い手。一見紳士的な容貌だが、ひとたび闘いだすと冷血かつ残忍。

元祖 ストリートファイター

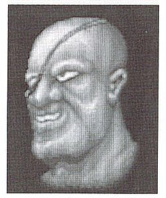
「俺より強いヤツに会いに行く！」
最強の格闘家を目指して世界各国を渡り歩き、なみいる強者たちと闘いをくりひろげていく……それが真のストリートファイターだ。

《ストーリー》

幼い頃から様々な格闘技を学び、ついには独自の格闘技スタイルを確立した2人の若き天才格闘家、隆と拳。宿命のライバルでもある2人は、真の格闘家を目指して生死をかけたストリートファイトの旅に出た。

そして、数々の強敵を倒して世界最強の道を行く彼らの前に立ちはだかるのは、ムエタイ（タイ式ボクシング）の闇の帝王、サガットだ。格闘技界の頂点に立つのは、果して隆か拳か、それとも…？

SAGAT



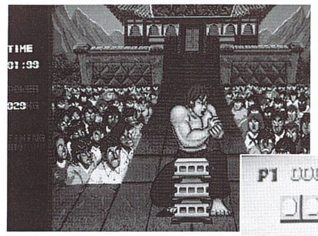
2人の永遠のライバルであるサガットの胸には、昇龍拳の傷跡がまだない。

KEN

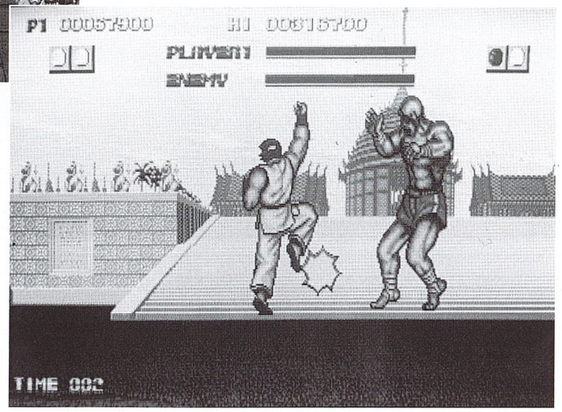
アメリカへ武者修行の旅に出る前のケンにも、まだどことなく少年の面影が…。

RYU

若き日のリュウ。若気の至りか、髪を赤く染めているところが現在と違う点だ。



画面上に繰り広げられる熱い闘いは、「II」のそれを彷彿とさせる。



「ストII」の前作「ストリートファイター」。リュウとケンの格闘家世界一を目指す旅は、これがはじまりであった。

2人は、日本、アメリカ、中国、イギリスと渡り歩き、最後にサガットの待つタイへと向かうのである。各国で闘う相手たちとリュウ・ケンとの間には、友人を殺されたガイル、行方不明の父を追う春麗のような因縁はない。あくまでも一格闘家として敵地に赴き闘いを挑むのだが、そのときの闘いがもとで後（「ストII」）に引き継がれたものもある。リュウとサガットとの対決がそれだ。

「ストリートファイター」での闘いにおいてサガットの無敗の格闘王としての自信は、リュウの昇龍拳の前にもろくも崩れさってしまった。サガットの胸にある大きな傷は、このときの昇龍拳によるものである。この傷とともに悔しさを胸に秘め、サガットは後に昇龍拳に対抗する強力な手段としてタイガーアッパーカットを編みだして「ストII」でのリュウとの再戦に挑むのである。もはやベガがナンバーワンの座にのし上がったことすら関係がない。より強い相手、そしてリュウと闘って勝つことが彼のすべてなのだ。

「ストII」に登場するキャラクターの中には「ストリートファイター」での相手と流派を同じくする者がいる。例えばガイルは、アメリカで闘ったマーシャルアーティストのジョーと同じ系統の技の使い手だ。ベガの蹴りも、サガットの弟子であるアドンと同じく、ムエタイ（タイ式ボクシング）の技である。また春麗は同じ中国拳法の使い手である元に師事したという噂がまことしやかに流れているが、真偽のほどは定かではない。さらに、バイソンはマイクと同じボクサーである。

「ストリートファイター」での闘い方をもっとも思い起こさせる者といえば、スペインの忍者、バルログであろう。左手にカギヅメをつけ、身の軽さを生かしたジャンプ中心の攻撃方法は、日本にいた忍者のゲキがすぐに思い浮かぶ。いきなり高くジャンプして相手の視角外から飛び込んでくるフライングバルセロナアタックは、突如姿を消して相手の後ろに現れるというゲキの必殺技を受け継いだものといえよう。バルログは、自身の技を華麗に見せる素材として忍術を学び、それを収得するに至ったのだ。因縁の対決というわけではないが、ガイルやバルログなどの以前に闘った相手を思い起こさせる者と手を合わせるリュウ・ケンにとってみれば、何か運命的なものを感じずにはいられないだろう。

真に世界一強い男を決めることから始まった「ストリートファイター」は、悪の権化ベガの出現とそれにからんだ者たちの闘いを巻き込んで、「ストII」という格闘家たちの一大イベントとなったのだ。

STREET FIGHTER II SUCCESS STORY

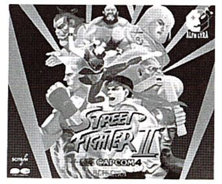
ストII　栄光の軌跡

87/8 「ストリートファイター」発売、人気を集める
88/10 「ストリートファイターII」企画案第一稿が次期商品展開として企画される
12 「ストリートファイターII」企画案、制作時間等の関係により惜しくも廃案に
89/1 「ストリートファイターII」企画白紙に戻り、「ファイナルファイト」へ企画の急展開が行われる
12 「ストリートファイターII」の企画が再始動する
「ストリートファイターII」の企画立案始まる
「ファイナルファイト」市場展開始まる
90/1 「ストリートファイターII」企画立案まとまる
91/1 湾岸戦争勃発と時を同じくして「ストリートファイターII」アメリカロケ開始
2 「ストリートファイターII」AOU（Amusement Operators Union）ショーに初出展、注目を集める
アーケードゲーム情報誌の誌上において、記事および広告の形で「ストリートファイターII」の情報公開が始まる。
3 「ストリートファイターII」がACME（American Coin Machine Exposition）ショー'91に出展される（ラスベガス）
CD「ストリートファイターII―G.S.M.CAPCOM4―」発売
4 「ストリートファイターII」発表、即人気1位に
6 「ストリートファイターII」'91東京おもちゃショーに出展
「ストリートファイターII」MAMOアミューズメントフェア'91に出展（仙台）
7 「スーパーファミコン版ストリートファイターII」の企画が始動する
8 『ゲーメスト杯全日本「ストリートファイターII」チャンピオンシップ』が開催される
9 「ストリートファイターII」AMOA（Amusement &Music Operators Association）エキスポ'91に出展（アメリカ）
10 「ストリートファイターII」AM（Amusement Machine）ショーに出展（東京）
ファミコン情報誌の誌上において「スーパーファミコン版ストリートファイターII」の情報が記事として公開される。（情報公開の開始）
11 CD「ストリートファイターIIイメージアルバム―G.S.M.CAPCOM―」発売
12 「ストリートファイターIIダッシュ」の企画が始動する
ファミコン情報誌の誌上に「スーパーファミコン版ストリートファイターII」の広告掲載が開始される。（移植告知の開始）
92/1 「ストリートファイターII」IMAショーに出展（フランクフルト）
2 「ストリートファイターIIダッシュ」春AOUショーに初出展
「ストリートファイターII」ATEI（Amusement Trade Exhibition International）ショーに出展（ロンドン）
3 アーケードゲーム情報誌の誌上における、記事および広告を皮切りに「ストリートファイターIIダッシュ」の情報公開が始まる。
「ストリートファイターIIダッシュ」ACMEショーに出展（テキサス）
4 「ストリートファイターIIダッシュ」発表
5 「スーパーファミコン版ストリートファイターII」TVCM放送開始（全国22局）
6 「ストリートファイターIIダッシュ」および「スーパーファミコン版ストリートファイターII」が'92東京おもちゃショーに出展され、前評判以上の出来に驚嘆の声があがる
「スーパーファミコン版ストリートファイターII」発売
ストIICMイメージソング「バトル野郎～100万人の兄貴～」発売
カプコン主催でストリートファイターIIチャンピオンシップ'92開始
『「ストリートファイターII」社会現象化』
7 《「ストリートファイターII」、一般TV・雑誌で紹介》
8 CD「ストリートファイターII春麗飛翔伝説」発売
「ストリートファイターIIチャンピオンシップ'92 in国技館」盛大に開催される
「ストリートファイターIIダッシュ」AMショー出展（東京）
9 《「ストII」現象、現代の若者を象徴するものとして論評の対象となる》（週刊読売 9／13 アエラ 7／28 等）
12 「コンプリートファイル ストリートファイターII」発売

……WE SHALL RETURN

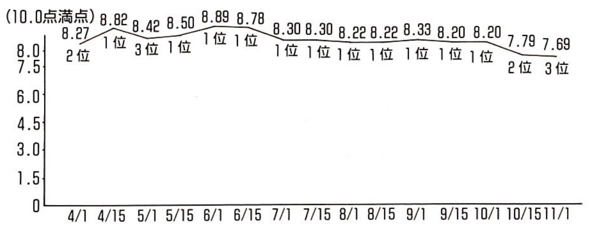
アメリカ向けの操作説明書（アーケード版）

「ストリートファイターII　イメージアルバム」
／アルフ ライラ（ポニーキャニオン）

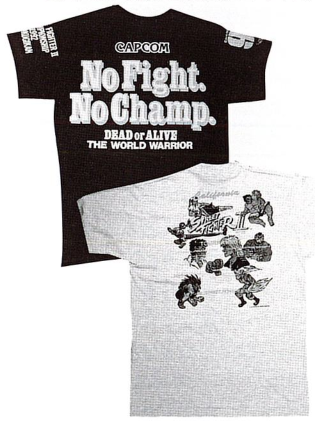


「ストリートファイターII」
／アルフ ライラ（ポニーキャニオン）

ゲームセンターでの「ストII」の人気の推移（91年）
（オペレーターからの「売上げ・人気度」報告に基づいたランキング）



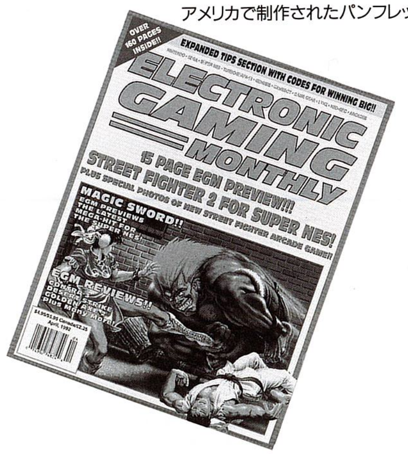
チャンピオンシップ'92in国技館の記念Tシャツ（上）とアメリカで制作されたTシャツ（下）



「春麗飛翔伝説」
（東芝ＥＭＩ）

「バトル野郎～100万人の兄貴～」
／筋肉少女帯（トイズファクトリーレコード）

アメリカで制作されたパンフレット



SOUND WORLD of Street Fighters

by カプコンサウンドチーム
アルフ ライラ

付属CD収録曲

[1] テーマ・オブ・ワールド・ウォーリアーズ（タイトルデモ）
[2] リュウ（サウンドプロフィール）Q
[3] ケン　（サウンドプロフィール）Q
[4] ガイル（サウンドプロフィール）Q
[5] パティオ・デ・ラ・ノーチェ（バルログ）
[6] ア・バイオレント・エモーション（ガイル）
[7] ザンギエフ（サウンドプロフィール）Q
[8] ダルシム（サウンドプロフィール）Q
[9] ブランカ（サウンドプロフィール）Q
[10] ファイト・イット・アウト（ケン）
[11] E．本田（サウンドプロフィール）Q
[12] 春麗（サウンドプロフィール）Q
[13] ゴー・フライング・スルー・ジ・エアー（リュウ）
[14] ソリッド・アンド・タフ（ザンギエフ）
[15] M．バイソン（サウンドプロフィール）Q
[16] バルログ（サウンドプロフィール）Q
[17] サガット（サウンドプロフィール）Q
[18] ベガ（サウンドプロフィール）Q
[19] リコレクション（エンディングテーマメドレー）
[20] スペシャルリミックスメドレー・フロム「ストリートファイターII」Q
[21] レディ・トゥ・ファイト／（スタッフロール）

Qサウンドについて

Qサウンドとは、音の再生時に、基本的なステレオ再生システム以外には特殊な装置を必要とすることなく、立体的な音の配置を行う技術です。この技術だけで、米国で6つの特許を持ち、いくつかの国際特許のほか、世界 43 か国でさらに特許申請中です。

Qサウンドは、長年にわたる人間の聴覚の研究と実験に基づき、最新のＤＳＰ技術（digital signal processor＝高速演算処理チップ）を駆使して開発された音像処理技術です。人間が生来持っている聴覚の解読能力のアルゴリズムを符号化するために、実際の人間を対象に 55 万ケース以上の音響実験が行われました。

Qサウンドは、今日まで娯楽産業の世界で使われてきました。特に音楽界では、スティングやマドンナといった、有名な海外アーチストたちが、自身のアルバムにQサウンド技術を採り入れています。また、映画「ロビンフッド」の中で使用された、矢が頭上を越えて飛んでいくような音の効果も、Qサウンドで創られたのです。

この技術を、カプコンは、アーケードビデオゲームに採り入れました。たとえば、ゲームプレイヤーが、ヘリコプターを操縦する場合、画面に対応した音の動きが、スピーカー本来の領域を越えて聞こえてきます。聞こえてくるはずのない場所から音が聞こえてくることに、最初はとまどいを感じるかもしれませんが、プレイしていくうちに、非常に広い臨場感が味わえるようになってきます。より現実に近い音の広がりを、ゲームセンターで試してみてください。

このＣＤは、ストリートファイターIIのゲームプレイを想定して、Qサウンドで制作したものです。今までゲームセンターで聞いていた音とは明らかにちがう臨場感は、このＣＤが初公開です。

Qサウンドを体験するときには、スピーカーから適当な距離をとり、その中央に位置することで、最大の効果を得ることができます。ですが、どの位置からでも、通常のステレオをしのぐ音の明瞭さ・深さ・広がり等は感じていただけるはずです。

◆Q マークのついている曲目が、Qサウンド処理されているものです。

○タイトルデモ（[1]）　作曲／ぴぃ♪　編曲／工藤嵩

「ストII」の場合、特に演出されたオープニングというものがなく、当然オープニングデモの曲というものもありません。おまけにゲームに人を呼び込むためのデモ（集客デモ）の音は、店によってカットされていることも多く、さらに、「ストII」は乱入が続いたりするため、集客デモが始まることは非常に少ないといえます。なんて存在感のない曲、と悲しんでいたところに一通のハガキ。「私は一番デモの曲が好き。明るくってさわやかで、ストIIの世界を表現していると思う」そう、その通り。ドロドロした闘いなんていやですよね。精一杯やることに悔いはないはずだから。

○リュウ（[2][13]）　作曲／ぴぃ♪　[13]編曲／塙一郎

私はいつも、曲はメロディから思いつくことが多いのですが、この曲に関しては、あの“デンデラデンデラデンデンデデン～”というベースを一番に思いついたのでした。しかし、このインパクトのあるベースに乗るメロディがなかなか浮かばず、さらに『主人公』であるというプレッシャーもあり、長い間そこから先へ進めずにいました。ところが、ある日モニターの中で夕焼けの城をバックに華麗にリュウが動いているのを見たとき、頭の中で〝ポン〟と、鼓の音がしたのです。後は、おもしろいようにメロディが浮かんできて、今の曲のようになったわけです。

○ケン（[3][10]）　作曲／ぴぃ♪　[10]編曲／山中紀昌

この曲ができたのはかなり後の方です。きっかけとなったのは、「どうしたらこれまでの曲とまたイメージのちがう曲にできるんだろう」と考えたこと。ふと気づくと、まわりのみなさんが「カッコイイ」と言ってくださっている曲は、みんな 16 ビートの曲であったのです。確かにこういった格闘モノのＢＧＭは、重い感じや、シブイ感じを出すために、その方が作りやすかったのですが、ここで8ビートの曲にすれば、雰囲気も変わっていいんじゃないかと思って挑戦しました。ただ、私が8ビートの曲を作ると「ドライブゲーム」みたいになってしまう、という恐れが見事に的中。しかし、キャラクターの魅力で曲はどんどん「格闘モノ」の曲となってくれました。ケンが疾走感のあるヤツだからハマッたのでしょう。

○ガイル（[4][6]）　作曲／ぴぃ♪　[6]編曲／高畑誠

一番最初に思いついた曲です。イントロに出てくるブラスのフレーズが、この曲を作るきっかけとなりました。この曲は作り始めたときから、「ガイルのステージになったらいいな」と思っていました。シブイ、カッコイイ曲を作りたかったので、頭の中では、メロディを弾くシブく、カッコイイ、ギタリストを想像しながら作っていました。ある程度曲ができてきた頃には、そのギタリストはミリタリールックに身を包み、その頭はトサカだっていたものです。

○ザンギエフ（[7][14]）　作曲／ぴぃ♪　[14]編曲／山中紀昌

当時、ハウスミュージックが大流行し、「よし、それならゲームでも」と思ったのが大まちがい。ラップのようなものを作ろうとすると、私が「ストII」を通してやりたかった、親しみやすくて、覚えやすいメロディを乗せるのが難しくなってくるのです。そういうわけで、ハウスのエッセンスを採り入れつつ、メロディはしっかりしてて、乾いた感じの曲にしたいなぁ、と思ってできたのがこれです。今回のアレンジでは、ちょっとアブノーマルっぽいところが強調された、おもしろい出来になったと思います。

○ダルシム（[8]）　作曲／ぴぃ♪

私の通っていた高校は、音楽の授業で民族音楽が盛んであったため、けっこう聞いたものです。しかし、インドのは記憶にない。東南アジアとかは聞いたんですが。そこで今回、いろいろな音楽を聞いてみて、これだと思ったのが、中近東の宗教歌謡。ここからこの曲は生まれました。今になって、民族音楽のすばらしさを知ることができたような気がします。私が民族音楽と出会うチャンスを作ってくださった、高校時代の恩師に心から感謝しています。

○ブランカ（[9]）　作曲／ぴぃ♪

ブラジルといえばリオ。リオといえばカーニバル。リオのカーニバルといえば、やっぱりサンバ／……のはずだったんですが、ブランカのステージは、アマゾンの川の上だそうで。そんなこんなで、結局は原住民っぽい音楽（？）にしようということになりました。（本当は、ラテンフレーバーいっぱいのごきげんな曲を作りたかったのですが……）結構、ジメッとした湿度の高い感じが、雰囲気出てるのではないかと思います。

○E．本田（[11]）　作曲／ぴぃ♪

本田の曲は、ヘンな日本の曲をめざして作りました。イメージとしては、『外人から見たまちがった日本』。チョンマゲ、フジヤマ、ゲイシャ、カブキといったような……。ステージといい、本田のキャラクターといい、私は見事に合っていると思うのです。ちなみに作曲した当時はあまりこの曲は気に入ってなかったのですが、好きといってくださる方が意外に多くて、最近私も気に入ってしまっています。

○春麗（[12]）　作曲／ぴぃ♪

これは、マリンバの五度重ね（五度の音程で音を重ねること）で中華風の味を出そう、としたものです。完全な中国の音階を使っているわけではないので、民族音楽学的にはまちがっているかもしれませんが、「それっぽく聞こえればいい」という、単純かつ明快な考えのもとに、『ストII流中華ポップス』ができあがりました。

○M．バイソン（[15]）　作曲／ぴぃ♪

またしても、何か変わったことがしたかった私は、ここではユーロビートをやってみようと考えてみました。当時、世のカラオケでは、Ｗｉｎｋが全盛時代。一人勝手な歌詞を口ずさみながら、歌って踊れる曲を作ったのでした。それが見事に採用となり、このステージにハマった次第です。バイソンが『ディスコ野郎』とか言われるのは、やはり、この曲のせいでしょうか。

○バルログ（[5][16]）　作曲／ぴぃ♪　[5]編曲／塙一郎

スペインは私の大好きな国。情熱と、光と影と、哀愁と、赤と黒。そして、フラメンコと闘牛。大好きな国への憧れを込めて、この曲を作りました。一気に作ってしまったので、勢いがありすぎて、今聴くと、もう少しじっくり練った方がよかったかな？　とも思います。でも、勢いのあるのもひとつの良さではないでしょうか。

今回のアレンジでは、実際のゲームの中ではスピード感を重視するためにできなかった、よりスペイン的なアレンジにしてあります。少しスローなテンポ、アコースティックギターの響き、哀愁漂うメロディ…。これであなたもスペインが好きになることでしょう（!?）。

○サガット（[17]）　作曲／ＯＹＡＪＩ

この曲で表現したかったのは、「力強さと緊張感を同時に感じさせる」ということでした。前者に関しては、ベースライン（リフ）を変拍子の２小節ワンパターンとしてそれを繰り返し、コードもワンコードで押し通すことでその雰囲気を出してみました。後者については、メロディが変拍子をできるだけ感じさせないように気をつけて、バックに比べ大まかなフレイズにしました。この２つの要素の組み合わせだけのシンプルな曲ですが、思っていたような表現ができたと思います。

○ベガ（[18]）　作曲／ぴぃ♪

この曲はステージの中でも最後の最後、半狂乱の最中に作りました。曲にもそれが現れていると思います。ただただ、断続的なメロディと、タイをイメージする鐘の音を組み立てていきました。意味不明な曲。得体の知れない人物には、得体の知れない曲がぴったりという、今思えばムチャクチャな意見で作ってしまったものです。

○エンディングテーマメドレー（[19]）　作曲／ぴぃ♪

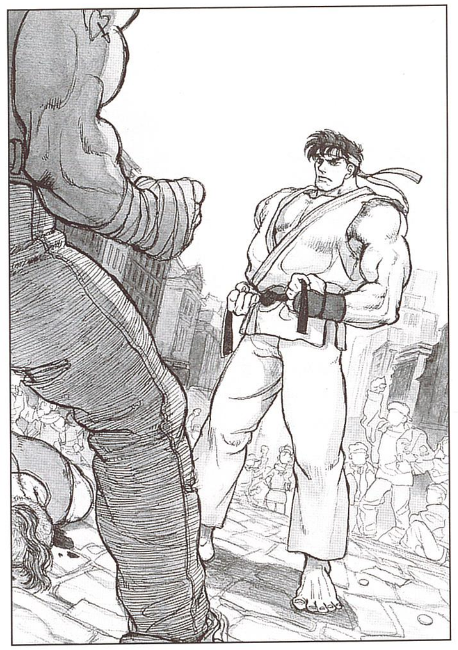
最初の予定では、これらの曲は「悲しい感じ」「うれしい感じ」「普通の感じ」の３パターンくらいあればいいということでした。しかし、企画を聞いてみると、どうもそれじゃもったいないようなバラエティに富んだものばかり。よおし、全キャラ分作ってみせるぞ／　と思ってみたものの、時すでにＵＰ一週間前。スタッフのみなさんを実にハラハラさせてしまいました。どうもすみません。春麗、ガイル、ケンの曲とか、もっと長くして、バラードみたいにしたかったなあ……。

○スペシャルリミックスメドレー・フロム「ストリートファイターII」（[20]）　作曲／ぴぃ♪　編曲／田代隆廣（MST）

ハウスのリズムに乗せてお送りする「STREET FIGHTER II“Q”SOUND WORLD」です。12 人分のメドレーを作りたいという気持ちは以前からあったのです。が、実際作るとなると、12 の楽曲を普通につなげるだけじゃ、ダラダラと長いだけになってしまうし、適当にカットしてつなぐにしても、まとまりに欠ける気がする。中途半端なものを作るぐらいなら、いっそ新しいものを、という意気込みで作りました。原曲からは程遠いイメージのアレンジではありますが、聴いてくださるみなさんに楽しんでいただければそれでいいと思います。12 人の曲、どこで、どう使われているか、わかりますか？

○スタッフロール（[21]）　作曲／ぴぃ♪　編曲／工藤嵩

ご存じの通り、ダッシュとＳＦＣ版に収録されている曲です。「ストII」の中では、私なりに、ひとつの「ミュージックワールド」みたいなものを展開できたんじゃないかと思っています。もちろんその中には、冒険や、失敗や、予想以上に受け入れられた曲、そうでなかった曲もあると思います。そして最後はどんな曲を、となったとき、私は「歌謡曲やりたい」とまたしても冒険してしまったわけです。まあ、まずまず好評なようで、喜んでおります。失敗することもあるだろうけど、けっして試みることを恐れちゃだめ、前に進むことをあきらめちゃだめ／　そんな気持ちを込めてみました。



COMPLETE FILE

STREET FIGHTER II

1992年12月30日　初版発行

発行人　坂井昭夫
発行　株式会社カプコン
〒540　大阪市中央区大手通１－４－12
(06)946—6658
発売　株式会社朝日ソノラマ
〒104　東京都中央区銀座４－２－６　第二朝日ビル
(03)3563－6021～3(代表)
企画・制作　株式会社一ツ橋企画
編集　株式会社ナート
イラスレーション　カプコンデザインワーク〝マッド・ギア〟
装丁　鈴木安男
A．D．勝亦一己／福田亮一
印刷・製本　図書印刷株式会社
ISBN4－257－09001－4　C0876

©CAPCOM　1991、1992
禁無断転載・不許可複製
乱丁・落丁がありましたときはお取り替えいたします。
(本書はフィクションに基づいて構成されています。
実在の人物・団体等とは一切関係ありません)

ISBN4-257-09001-4 C0876 P3900E

STREET FIGHTER II

CAPCOM

本書の4大特色

- 話題の立体音響Qサウンドを使用したオリジナルCD
- 各キャラクターのカラーイラスト他描きおろしイラスト多数収録
- 初公開の㊙設定資料満載
- 特別描きおろし　シャドルーひみつ基地ポスター付

発売 朝日ソノラマ